

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7277792号

(P7277792)

(45)発行日 令和5年5月19日(2023.5.19)

(24)登録日 令和5年5月11日(2023.5.11)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 7 1

A 6 3 F

5/04

6 1 1 B

請求項の数 1 (全463頁)

(21)出願番号 特願2020-148076(P2020-148076)

(22)出願日 令和2年9月3日(2020.9.3)

(65)公開番号 特開2022-42615(P2022-42615A)

(43)公開日 令和4年3月15日(2022.3.15)

審査請求日 令和5年2月2日(2023.2.2)

早期審査対象出願

(73)特許権者 390031783

サミー株式会社

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー

(74)代理人 100113228

弁理士 中村 正

(72)発明者 林 英司

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住

友不動産大崎ガーデンタワー サミー株

式会社内

(72)発明者 横道 隆太

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住

友不動産大崎ガーデンタワー サミー株

式会社内

(72)発明者 棚田 龍平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御可能な第1制御手段と、演出を制御可能な第2制御手段とを有し、第1制御手段は、所定条件を満たした場合に設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能であり、第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能であり、所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも第2制御手段が記憶している設定変更間の出玉情報はクリアされない

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機の1つとして、スロットマシンが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-016110号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技機としての性能を向上させることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

10

本発明（第11実施形態）は、
遊技の進行を制御可能な第1制御手段（メイン制御基板50）と、
演出を制御可能な第2制御手段（サブ制御基板80）と、
を有し、

第1制御手段は、所定条件を満たした場合（設定キースイッチ152をオンにした状態で
電源をオンにした場合）に設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能であり、
第2制御手段は、設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能であり（図191）、
所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも第2制御手段が記憶している設
定変更間の出玉情報はクリアされない（図197）

20

遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技機としての性能を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】第1実施形態における遊技機の一例であるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】第1実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。

【図3】第1実施形態における表示窓、有効ライン等を示す図である。

30

【図4】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（1）である。

【図5】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（2）である。

【図6】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（3）である。

【図7】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（4）である。

【図8】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（5）である。

40

【図9】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（6）である。

【図10】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（7）である。

【図11】第1実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（8）である。

【図12】第1実施形態におけるパターン図柄組合せを示す図である。

【図13】第1実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（1）である。

【図14】第1実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（2）で

50

ある。

【図 15】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (3) である。

【図 16】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (4) である。

【図 17】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (5) である。

【図 18】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (6) である。

【図 19】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (7) である。

10

【図 20】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (8) である。

【図 21】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (9) である。

【図 22】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (10) である。

【図 23】第 1 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (11) である。

【図 24】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中を示す図 (1) である。

20

【図 25】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中を示す図 (2) である。

【図 26】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ非内部中を示す図 (1) である。

【図 27】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ非内部中を示す図 (2) である。

【図 28】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B 内部中を示す図 (1) である。

【図 29】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B 内部中を示す図 (2) である。

30

【図 30】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B 内部中を示す図 (1) である。

【図 31】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B 内部中を示す図 (2) である。

【図 32】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、1 B B 作動中かつ R B 非内部中を示す図 (1) である。

【図 33】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、1 B B 作動中かつ R B 非内部中を示す図 (2) である。

【図 34】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 2 (1 B B 作動中かつ R B 内部中) を示す図 (1) である。

40

【図 35】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 2 (1 B B 作動中かつ R B 内部中) を示す図 (2) である。

【図 36】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、1 B B 作動中かつ R B 作動中を示す図 (1) である。

【図 37】第 1 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、1 B B 作動中かつ R B 作動中を示す図 (2) である。

【図 38】第 1 実施形態における R T 遷移を示す図である。

【図 39】第 1 実施形態における指示機能を示す図である。

【図 40】第 1 実施形態において、非 R T かつ 1 B B 内部中遊技に、A T を実行すること

50

に決定し、1 B Bを入賞させようとする場合の画像表示例を示す図である。

【図 4 1】第 2 実施形態における R T 遷移図である。

【図 4 2】第 2 実施形態において、R T 移行と、有利区間の開始及び終了と、A T 当選の有無との関係を示すタイムチャートである。

【図 4 3】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (1) である。

【図 4 4】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (2) である。

【図 4 5】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (3) である。

【図 4 6】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (4) である。

【図 4 7】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (5) である。

【図 4 8】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (6) である。

【図 4 9】第 3 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図 (7) である。

【図 5 0】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (1) である。

【図 5 1】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (2) である。

【図 5 2】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (3) である。

【図 5 3】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (4) である。

【図 5 4】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (5) である。

【図 5 5】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (6) である。

【図 5 6】第 3 実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図 (7) である。

【図 5 7】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中、規定数「2」を示す図 (1) である。

【図 5 8】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中、規定数「2」を示す図 (2) である。

【図 5 9】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中、規定数「3」を示す図 (1) である。

【図 6 0】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ非内部中、規定数「3」を示す図 (2) である。

【図 6 1】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B B 内部中、規定数「3」を示す図 (1) である。

【図 6 2】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B B 内部中、規定数「3」を示す図 (2) である。

【図 6 3】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B A 内部中、規定数「3」を示す図 (1) である。

【図 6 4】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B A 内部中、規定数「3」を示す図 (2) である。

【図 6 5】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B A 内部中、規定数「2」を示す図 (1) である。

【図 6 6】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、非 R T かつ 1 B B A 内部中、規定数「2」を示す図 (2) である。

【図 6 7】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B B 内部中、規定数「2」を示す図 (1) である。

【図 6 8】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、R T 1 かつ 1 B B B 内部中、規定数「2」を示す図 (2) である。

【図 6 9】第 3 実施形態における置数表 (各当選番号ごとの当選確率) を示す図であり、

10

20

30

40

50

R B A 作動中、規定数「3」を示す図（1）である。

【図70】第3実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、R B A 作動中、規定数「3」を示す図（2）である。

【図71】第3実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、R B B 作動中、規定数「3」を示す図（1）である。

【図72】第3実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、R B B 作動中、規定数「3」を示す図（2）である。

【図73】第3実施形態におけるR T 遷移を示す図である。

【図74】第3実施形態におけるメイン遊技状態別スタート時処理を示すフローチャートである。

【図75】第3実施形態におけるメイン遊技状態別全停時処理を示すフローチャートである。

【図76】図75のステップS 2 6 1 5における有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図77】第4実施形態において、プッシュボタンの有効管理をタイマで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。

【図78】第4実施形態において、プッシュボタンの有効管理をフィードバックコマンドで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。

【図79】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例1）である。

【図80】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例2）である。

【図81】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例3）である。

【図82】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例4）である。

【図83】第5実施形態におけるメインC P U、R O M、R W Mの構成を説明する図である。

【図84】第5実施形態におけるR W Mの使用領域に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。

【図85】第5実施形態におけるR W Mの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。

【図86】第5実施形態におけるR W Mの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図であって、図85に続く図である。

【図87】（A）は、第5実施形態における表示基板上の各種L E Dを示す図であり、（B）は、第5実施形態における管理情報表示L E Dを示す図である。

【図88】第5実施形態におけるデジット1～9とセグメントA～G及びPとの関係を示す図である。

【図89】第5実施形態における出力ポート2～7から出力される信号を示す図である。

【図90】第5実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。

【図91】（A）は、第5実施形態におけるL E D表示カウンタ1（_CT_LED_DSP1）と出力ポート3から出力される信号との関係を示す図であり、（B）は、第5実施形態におけるL E D表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）と出力ポート6から出力される信号との関係を示す図であり、（C）は、第5実施形態におけるL E D表示要求フラグ（_FL_LED_DSP）を示す図である。

【図92】第5実施形態におけるプログラム開始処理（M_PRG_START）を示すフローチャートである。

【図93】第5実施形態における電源復帰処理（M_POWER_ON）を示すフローチャートである。

【図94】第5実施形態における復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。

【図 9 5】第 5 実施形態における初期化処理 (M_INI_SET) を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 5 実施形態における設定変更確認処理 (M_RANK_CTL) を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 5 実施形態におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 5 実施形態における割込み処理 (I_INTR) を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 5 実施形態における電源断処理 (I_POWER_DOWN) を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 5 実施形態における RWM チェックサムセット処理 (S_SUM_SET) を示すフローチャートである。

10

【図 1 0 1】第 5 実施形態における LED 表示制御 (I_LED_OUT) を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 5 実施形態における復帰不可能エラー処理 2 (S_ERROR_STOP) を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 5 実施形態における比率表示準備処理 (S_DSP_READY) を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】第 5 実施形態における点滅要求フラグ生成処理 (S_LED_FLASH) を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】第 5 実施形態における点滅／非該当項目判定値テーブル (TBL_SEG_FLASH) を示す図である。

20

【図 1 0 6】第 5 実施形態における比率表示タイマ更新処理 (S_RATE_TIME) を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】第 5 実施形態における比率表示処理 (S_LED_OUT) を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】第 5 実施形態における点滅ビット検査回数テーブル (TBL_FLASH_CHK) を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】第 5 実施形態の変形例における復帰不可能エラー処理 2 (S_ERROR_STOP) を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】第 5 実施形態の変形例における出力ポート 2 ～ 5 から出力される信号を示す図である。

30

【図 1 1 1】第 5 実施形態の変形例における LED 表示カウンタ 1 (_CT_LED_DSP1) と出力ポート 3 及び 6 から出力される信号との関係を示す図である。

【図 1 1 2】第 6 実施形態におけるメイン CPU 55 の内蔵メモリを示す図であり、(A) は内蔵メモリの概要を示し、(B) は内蔵レジスタ領域を示す。

【図 1 1 3】レジスタの詳細な構成を示す図である。

【図 1 1 4】第 6 実施形態におけるスタック領域を示す図である。

【図 1 1 5】第 6 実施形態における主要な命令を示す図である。

【図 1 1 6】LDF 命令及び LD 命令の態様を示す図である。

【図 1 1 7】CALL EX 命令の態様を示す図である。

40

【図 1 1 8】従来の CALL 命令及び RET 命令の一例を示す図である。

【図 1 1 9】第 6 実施形態におけるプログラム開始 (M_PRG_SET) を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】CALL EX 命令及びジャンプ命令を使用した例を示す図である。

【図 1 2 1】第 7 実施形態におけるスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図 1 2 2】第 7 実施形態において、操作ボタン演出の割合を示す図である。

【図 1 2 3】第 7 実施形態において、操作ボタン演出の割合を示す図である。

【図 1 2 4】第 7 実施形態において、操作ボタン演出の流れを説明する図である。

【図 1 2 5】図 1 2 4 に続く図である。

【図 1 2 6】第 8 実施形態において、前半演出 (例 1 ～ 例 4 共通) の流れを説明する図で

50

ある。

【図 1 2 7】第 8 実施形態において、後半演出（例 1）の流れを説明する図である。

【図 1 2 8】第 8 実施形態において、後半演出（例 2）の流れを説明する図である。

【図 1 2 9】第 8 実施形態において、後半演出（例 3）の流れを説明する図である。

【図 1 3 0】第 8 実施形態において、後半演出（例 4）の流れを説明する図である。

【図 1 3 1】第 9 実施形態において、押し順正解時及び押し順不正解時における押し順画像の例 1 を示す図である。

【図 1 3 2】第 9 実施形態において、押し順正解時及び押し順不正解時における押し順画像の例 2 を示す図である。

【図 1 3 3】第 9 実施形態において、押し順正解時における押し順画像の例 3 を示す図である。

10

【図 1 3 4】第 10 実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図 1 3 5】第 10 実施形態における表示窓及び有効ライン等を示す図である。

【図 1 3 6】第 10 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（1）である。

【図 1 3 7】第 10 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（2）である。

【図 1 3 8】第 10 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（3）である。

【図 1 3 9】第 10 実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（4）である。

20

【図 1 4 0】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（1）である。

【図 1 4 1】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（2）である。

【図 1 4 2】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（3）である。

【図 1 4 3】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（4）である。

【図 1 4 4】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（5）である。

【図 1 4 5】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（6）である。

【図 1 4 6】第 10 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（7）である。

【図 1 4 7】第 10 実施形態における置数表（非 R T（1））を示す図である。

【図 1 4 8】第 10 実施形態における置数表（非 R T（2））を示す図である。

30

【図 1 4 9】第 10 実施形態における置数表（R T 1（1））を示す図である。

【図 1 5 0】第 10 実施形態における置数表（R T 1（2））を示す図である。

【図 1 5 1】第 10 実施形態における置数表（R T 2（1））を示す図である。

【図 1 5 2】第 10 実施形態における置数表（R T 2（2））を示す図である。

【図 1 5 3】第 10 実施形態における置数表（R T 3（1））を示す図である。

【図 1 5 4】第 10 実施形態における置数表（R T 3（2））を示す図である。

【図 1 5 5】第 10 実施形態における置数表（R T 4（1））を示す図である。

【図 1 5 6】第 10 実施形態における置数表（R T 4（2））を示す図である。

【図 1 5 7】第 10 実施形態における置数表（1 B B - C 又は 1 B B - C 作動時における R B - A 及び R B - B 条件装置未作動時（1））を示す図である。

40

【図 1 5 8】第 10 実施形態における置数表（1 B B - C 又は 1 B B - C 作動時における R B - A 及び R B - B 条件装置未作動時（2））を示す図である。

【図 1 5 9】第 10 実施形態における置数表（R T 5（1））を示す図である。

【図 1 6 0】第 10 実施形態における置数表（R T 5（2））を示す図である。

【図 1 6 1】第 10 実施形態における置数表（1 B B - E 作動時における R B - C 及び R B - D 条件装置未作動時（1））を示す図である。

【図 1 6 2】第 10 実施形態における置数表（1 B B - E 作動時における R B - C 及び R B - D 条件装置未作動時（2））を示す図である。

【図 1 6 3】第 10 実施形態における置数表（1 B B - E 作動時における R B - C 又は R B - D 条件装置作動時（1））を示す図である。

50

【図164】第10実施形態における置数表（1BB-E作動時におけるRB-C又はRB-D条件装置作動時（2））を示す図である。

【図165】第10実施形態における置数表（1BB-C若しくは1BB-D作動時におけるRB-A又はRB-B作動時、又は1BB-E作動時におけるRB-C又はRB-D作動時（1））を示す図である。

【図166】第10実施形態における置数表（1BB-C若しくは1BB-D作動時におけるRB-A又はRB-B作動時、又は1BB-E作動時におけるRB-C又はRB-D作動時（2））を示す図である。

【図167】第10実施形態における置数表（非RT中におけるSB作動時（1））を示す図である。

10

【図168】第10実施形態における置数表（非RT中におけるSB作動時（2））を示す図である。

【図169】第10実施形態における置数表（RT1中におけるSB作動時（1））を示す図である。

【図170】第10実施形態における置数表（RT1中におけるSB作動時（2））を示す図である。

【図171】第10実施形態におけるRT遷移図である。

【図172】第10実施形態におけるRTの変動条件を示す図である。

【図173】第10実施形態において、（1）は各遊技状態における出玉率を示す図であり、（2）は非AT中における各遊技状態の特徴を示す図である。

20

【図174】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（1）を示すタイムチャートである。

【図175】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（2）を示すタイムチャートである。

【図176】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（3）を示すタイムチャートである。

【図177】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（4）を示すタイムチャートである。

【図178】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（5）を示すタイムチャートである。

30

【図179】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（6）を示すタイムチャートである。

【図180】第10実施形態における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターン（7）を示すタイムチャートである。

【図181】第10実施形態における「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示す図である。

【図182】第10実施形態における作動した1BB条件装置の種類（図柄組合せ）を示す画像の出力態様を示す図である。

【図183】第10実施形態におけるメダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。

40

【図184】第10実施形態におけるメダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。

【図185】第10実施形態におけるフリーズ時の制御を示す図である。

【図186】第10実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（1）を示すタイムチャートである。

【図187】第10実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（2）を示すタイムチャートである。

【図188】第10実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（3）を示すタイムチャートである。

【図189】第10実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パタ

50

ーン（４）を示すタイムチャートである。

【図１９０】第１１実施形態において、毎遊技記憶するログの項目等を示す図である。

【図１９１】第１１実施形態において、設定変更間の出玉情報を示す図である。

【図１９２】第１１実施形態において、（ａ）は設定に関する情報を示す図であり、（ｂ）は電源断に関する情報を示す図である。

【図１９３】第１１実施形態において、（ａ）はデバイスに関する情報を示す図であり、（ｂ）はイベント情報を示す図である。

【図１９４】第１１実施形態において、毎遊技記憶するログの格納ビット振分けを示す図である（３リールの場合）。

【図１９５】第１１実施形態において、毎遊技記憶するログの格納ビット振分けを示す図である（４リールの場合）。

【図１９６】第１１実施形態において、（ａ）は設定変更間の出玉情報及び設定に関する情報の記憶態様例を示す図であり、（ｂ）は電源断に関する情報の記憶態様例を示す図である。

【図１９７】第１１実施形態において、サブ制御基板のＲＷＭの保存内容とクリア条件を示す図である。

【図１９８】第１２実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図１９９】第１２実施形態における表示窓及び有効ライン等を示す図である。

【図２００】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（１）である。

【図２０１】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（２）である。

【図２０２】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（３）である。

【図２０３】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（４）である。

【図２０４】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（５）である。

【図２０５】第１２実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（６）である。

【図２０６】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１）である。

【図２０７】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（２）である。

【図２０８】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（３）である。

【図２０９】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（４）である。

【図２１０】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（５）である。

【図２１１】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（６）である。

【図２１２】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（７）である。

【図２１３】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（８）である。

【図２１４】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（９）である。

【図２１５】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１０）である。

【図２１６】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１１）である。

【図２１７】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１２）である。

【図２１８】第１２実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１３）である。

【図２１９】第１２実施形態における置数表（非ＲＴかつ非内部中（１））を示す図である。

【図２２０】第１２実施形態における置数表（非ＲＴかつ非内部中（２））を示す図である。

【図２２１】第１２実施形態における置数表（非ＲＴかつＭＢ内部中（１））を示す図である。

【図２２２】第１２実施形態における置数表（非ＲＴかつＭＢ内部中（２））を示す図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 2 2 3】第 1 2 実施形態における置数表（M B 遊技中（1））を示す図である。

【図 2 2 4】第 1 2 実施形態における置数表（M B 遊技中（2））を示す図である。

【図 2 2 5】第 1 2 実施形態における R T 遷移図である。

【図 2 2 6】第 1 2 実施形態における R T の変動条件を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。メダルをベットするには、メダル投入口 4 7 から実際のメダルを手入れ投入するか、又はクレジット（貯留）されているメダルをベットするためにベットスイッチ 4 0 を操作する。

一方、「クレジット（「貯留」ともいう。）」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン 1 0 内部にメダルを貯留することをいう。本明細書では、「クレジット」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。

さらに、「投入」とは、メダルをベット又はクレジットすることをいう。

また、「規定数」とは、当該遊技で遊技を開始（実行）可能なベット数をいう。たとえば、規定数「2」又は「3」である遊技では、ベット数「2」又は「3」のいずれかで遊技を開始可能であり、ベット数「1」で遊技を行うことはできない。

なお、説明の便宜上、「規定数」を「ベット数」と称する場合もある。

一方、「ベット数」というときは、「規定数」以外を指す場合もある。たとえば規定数「2」又は「3」の遊技において、1 枚のメダルが投入された時点（遊技開始前）では、ベット数は「1」（その時点でベットされている数）である。

【0 0 0 9】

「手入れ」とは、遊技者が、メダル投入口 4 7（後述）からメダルを投入することをいう。

「手入れベット」とは、遊技者が、メダル投入口 4 7 からメダルを手入れすることにより、メダルをベットすることをいう。

「手入れクレジット」とは、遊技者が、メダル投入口 4 7 からメダルを手入れすることにより、メダルをクレジットすること（クレジットを加算する）ことをいう。

【0 0 1 0】

「ベットメダル」とは、ベットされているメダルをいう。

「貯留メダル」とは、クレジット（貯留）されているメダルをいう。

「貯留ベット」とは、遊技者がベットスイッチ 4 0（後述）を操作することにより、当該遊技でベット可能な範囲内において、クレジットされているメダルの一部又は全部を、遊技を行うためにベットすることをいう。

「自動ベット」とは、リプレイが入賞したときに、スロットマシン 1 0 の制御処理により、前回遊技でベットされていた数のメダルを自動でベットすることをいう。

ここで、小役に対応する図柄組合せが停止表示（有効ラインに停止したことを意味する。以下同じ。）したことを「小役の入賞」と称する。

一方、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。

しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の 1 つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したことを「リプレイの入賞」と称する場合がある。

「精算」とは、ベットメダル及び／又は貯留メダルを遊技者に対して払い出すことをいう。本実施形態では、精算スイッチ 4 3（後述）が操作されたときに精算処理を実行する。

【0 0 1 1】

「払出し」とは、役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すこと、又は上記精算によりメダルを払い出すことをいう。役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すときは、ク

10

20

30

40

50

レジットとして貯留すること（貯留メダルを加算すること、換言すれば、RWM 53（後述）に記憶された電子データを更新すること）、及び払出し口（図示せず）から実際のメダルを払い出すことの双方を含む。メダルの払出しは、たとえば「50」枚を限界枚数としてクレジットし、クレジット数が「50」を超えた分のメダルは、遊技者に対して実際に払い出すように制御する。

なお、「払出し」を、「付与」と称する場合もある。したがって、「払出し数」を「付与数」と称する場合もある。

【0012】

「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式（ECO）遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報（電子メダル、電子データ）が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機にクレジット可能となるものである。

なお、「遊技媒体」は、「遊技価値」と称する場合もある。

【0013】

また、遊技媒体が電子情報である場合において、「メダルの払出し」とは、遊技機に備えられた遊技媒体クレジット装置にクレジット（加算）することを意味する。したがって、「メダルの払出し」とは、実際にメダルをホッパー35（後述）から払い出すことのみを意味するものではなく、遊技媒体クレジット装置に、入賞役に対応する配当分の電子情報をクレジット（加算）する処理も含まれる。

【0014】

「N-1」遊技目、「N」遊技目、「N+1」遊技目、・・・（「N」は、2以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「N」遊技目であるとき、「N」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「N-1」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。さらにまた、「N+1」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

【0015】

本明細書において、数字の末尾（特に、8ビット）に「(B)」を付した数値は、2進数を意味する。同様に、数字の末尾に「(H)」、「H」又は「h」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たとえば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000(B)」と表記し、16進数では「10(H)」、「10H」又は「10h」と表記する。また、10進数を意味する数値については、必要に応じて「16(D)」と表記する。

ただし、2進数、10進数、及び16進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「(B)」、「(D)」、「(H)」、「H」又は「h」の末尾記号を省略する場合がある。

【0016】

また、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が停止するまでの間（最大移動コマ数）に、有効ラインに停止表示させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を「引込み率(PB)」という。

そして、適切なリール31の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを「PB≠1」と称する。

これに対し、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31がどの位置であっても（ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを「PB=1」と称する。

【0017】

また、ストップスイッチ42の「操作態様」とは、ストップスイッチ42の押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を意味する。

さらにまた、ストップスイッチ４２の「有利な操作態様」とは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出しを有する若しくは払出し数の多い図柄組合せが停止する操作態様、有利なＲＴに移行（昇格）する図柄組合せが停止する操作態様、又は不利なＲＴに移行（転落）しない図柄組合せが停止する操作態様をいう。「有利な操作態様」は、正解操作態様、正解押し順とも称される。

【００１８】

「ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技」は、たとえば、払出し数が異なる複数種類の小役（ベル）に重複当選した遊技（いわゆる「押し順ベル」に当選した遊技）において、ストップスイッチ４２の操作態様によって入賞する小役（ベル）の種類が異なる（払出し数が異なる）場合に相当する。また、たとえば、複数種類のリプレイに当選した遊技（重複リプレイ当選時。いわゆる「押し順リプレイ」に当選した遊技）において、入賞したリプレイの種類によってＲＴが移行するような場合も相当する。

10

【００１９】

「指示機能」とは、ストップスイッチ４２の操作態様を遊技者に指示する機能を意味する。指示機能は、原則として、ストップスイッチ４２の有利な操作態様を遊技者に指示する機能である。

いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。

なお、「指示」内容を見えるように示すことが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。

20

【００２０】

また、ストップスイッチ４２の操作態様の報知は、最も有利となる操作態様の報知に限らない可能性がある。そして、最も有利となるストップスイッチ４２の操作態様の報知を「指示機能の作動」としてもよいが、最も有利となるストップスイッチ４２の操作態様を含むいずれかの操作態様の報知を「指示機能の作動」としてもよい。

たとえば、押し順ベルが６択押し順である場合において、その押し順ベル当選時の配当が、押し順に応じて、１枚、３枚、４枚、１０枚、又は取りこぼし（非入賞）のいずれかになると仮定する。

30

ここで、１０枚役を入賞させるための押し順を報知することは、ストップスイッチ４２の有利な操作態様の報知であり、「指示機能の作動」に該当することはもちろんである。

一方、１枚役、３枚役、又は４枚役を入賞させるための押し順を報知することを、「有利な操作態様の報知（指示機能の作動）」としてもよく、「有利な操作態様の報知」としなくてもよい。

【００２１】

４枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利となる操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「４」となり、当該遊技の差枚数は「＋１」となるから、差枚数を増加させる操作態様であり、必ずしも不利な操作態様とはいえない。

40

同様に、３枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「３」となり、差枚数を現状維持する（差枚数を減少させない）操作態様であるから、必ずしも不利な操作態様とはいえない。

【００２２】

さらに同様に、１枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。さらに、ベット数「３」に対して払出し数「１」となり、差枚数を減少させる操作態様である。しかし、役をとりこぼさない操作態様ともいえるので、不利な操作態様とはいえない可能性がある。

【００２３】

50

本実施形態では、押し順ベル当選時における指示機能の作動では、払出し数が最も多い役が入賞する操作態様（正解押し順）を報知する。

しかし、たとえば有利区間中の差枚カウンタ値（後述）が上限値（「2400（D）」）に近づいたが、有利区間の残り遊技回数（後述する有利区間クリアカウンタ値）に余裕があるときは、押し順ベルに当選したときに、上記のようにたとえば3枚役や4枚役を入賞させる押し順を報知し、差数カウンタ値が現状維持となるように制御することが考えられる。

【0024】

また、本実施形態において、指示機能の作動は、一の規定数に限られる。たとえば、指示機能を作動させる規定数を「3」と定めたとする。この場合、AT中の規定数「2」又は「3」の遊技において、ベット数「3」で遊技を開始し、押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動可能である。これに対し、ベット数「2」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能は作動不可能である。

【0025】

「遊技区間」には、「通常区間（非有利区間）」と「有利区間」とを備える。なお、5・9号機では「待機区間」（有利区間抽選に当選したが、未だ有利区間に移行していない遊技区間）を設けていたが、現時点での6号機規則では、「待機区間」等は設けられていない。ただし、これに限らず、通常区間及び有利区間以外の遊技区間を設けてもよい。

「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板80）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能に係る処理を実行しない）遊技区間を指す。換言すれば、通常区間は、操作態様を報知できない遊技区間である。ただし、役の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。

【0026】

通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板60と電氣的に接続された所定の表示装置（LED等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、サブ制御基板80に電氣的に接続された画像表示装置23による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。

【0027】

一方、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板60において指示内容（ストップスイッチ42の操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板80に送信することができる遊技区間を指す。換言すれば、有利区間は、指示機能の作動ができる（指示機能を作動させてもよい）遊技区間、すなわちストップスイッチ42の操作態様の表示ができる（表示してもよい）遊技区間である。

ただし、サブ制御基板80は、メイン制御基板60が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

【0028】

また、有利区間は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

一方、有利区間中は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチ42の操作態様を表示してもよい。

AT（報知遊技状態）は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチ42の操作態様を報知する遊技状態である。したがって、ATは、常に有利区間中であり、非有利区間中にATが実行されることはない。

【0029】

10

20

30

40

50

また、ＡＴは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に（１００％で）ストップスイッチ４２の操作態様を報知してもよいが、所定期間における出玉率を規則で定められた範囲内にするため等に、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しないことも考えられる。

たとえば、ＡＴ中に差数カウンタの上限値に近づいたが、未だＡＴ遊技回数が残っているような場合には、ＡＴを延命する観点から、一時的に、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しない（指示機能を作動させない）ことも考えられる。

【００３０】

また、有利区間とＡＴとの関係については、種々設定することができる。たとえば第１に、「有利区間＝ＡＴ」に設定することが挙げられる。この場合、有利区間に当選したことと、ＡＴに当選したこととは、等価である。そして、有利区間の１遊技目からＡＴが開始される。また、有利区間の終了とともにＡＴが終了する。

【００３１】

また第２に、「ＡＴ≠有利区間」に設定することが挙げられる。

この場合、有利区間に移行しただけでは、ＡＴの開始（実行）条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、ＡＴを実行するか否かを抽選等で決定し、ＡＴを実行することに決定したときは、当該ＡＴの所定の終了条件を満たすまでＡＴを実行することが挙げられる。なお、有利区間に移行したときに非ＡＴであるときは、たとえば、メイン遊技状態として、通常区間、前兆、ＣＺ（チャンスゾーン（ＡＴに当選しやすい期間））等に設定することが挙げられる。

【００３２】

有利区間移行後に前兆に移行するときは、必ず本前兆に移行するようにして、本前兆の所定遊技回数の終了後、ＡＴに移行してもよい。あるいは、有利区間移行時又は有利区間移行後に、本前兆とするかガセ前兆とするかを抽選等によって決定し、本前兆に決定されたときは本前兆終了後にＡＴに移行するようにしてもよい。また、ガセ前兆に決定されたときは、ガセ前兆終了後は、有利区間を維持してもよく、あるいは通常区間に移行してもよい。

さらにまた、ＡＴの終了条件を満たしたときは、ＡＴ及び有利区間の双方を終了させてもよい。あるいは、ＡＴは終了するものの、有利区間の終了条件を満たしていないときは、有利区間を継続（非ＡＴかつ有利区間）してもよい。有利区間と同時にＡＴを開始したときも同様である。

【００３３】

また、有利区間を開始するときに有利区間の遊技回数を決定し、その有利区間中は、有利区間に関する抽選等を実行しないことが挙げられる。

さらにまた、有利区間を開始するときに有利区間の初期遊技回数を決定し、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乘せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行うことが挙げられる。

さらに、有利区間に所定の終了条件を定め、有利区間の所定の終了条件を満たしたときは、有利区間の残り遊技回数（あるいは、ＡＴの残り遊技回数）を有する場合であっても、その時点で有利区間を終了することが挙げられる。

【００３４】

ここで、有利区間の「所定の終了条件」とは、後述する差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたこと、又は後述する有利区間クリアカウンタ（有利区間中の遊技回数）が「１５００（Ｄ）」に到達したことが挙げられる。これらのいずれかの条件を満たしたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から通常区間（非有利区間）に移行する。この場合、最終遊技がＡＴであっても、有利区間の終了と同時にＡＴも終了する。

【００３５】

有利区間では、後述する有利区間表示ＬＥＤ（「区間表示器」とも称される。）７７を点灯させる。有利区間表示ＬＥＤ７７は、有利区間中は常に点灯させてもよいが、有利区

10

20

30

40

50

間に移行した後、所定の点灯条件を満たしたときに点灯させてもよい。

ここで、「所定の点灯条件」とは、たとえば、有利区間であり、かつ、区間 S i m 出玉率が「1」を超える遊技状態において、指示機能を作動させるときが挙げられる。なお、有利区間表示 L E D 7 7 を一旦点灯させた後は、有利区間中はその点灯を維持する。

【0036】

また、「区間 S i m (シミュレーション) 出玉率」とは、当選役に対応する図柄組合せが必ず停止表示する(「P B ≠ 1」の役に当選したときであっても、当該役に対応する図柄組合せが停止表示する)と仮定し、かつ、当選役に対応する図柄組合せが複数種類有するときは遊技者に最も有利となる図柄組合せ(押し順ベル当選時には、最大払出しとなる高目ベル)が停止表示すると仮定したときの出玉率である。区間 S i m 出玉率の計算では、役物作動(1 B B 作動等)による出玉(払出し数)を含めない。また、リプレイに当選した遊技では、ベット数「3」であるときは、払出し数を「0」とカウントし、リプレイの入賞に基づく再遊技(リプレイに当選した遊技の次回遊技)では、ベット数「0」、払出し数「x」(「x」は、当該遊技での払出し数)として計算する。あるいは、リプレイに当選した遊技の払出し数、及びその次回遊技のベット数をカウントしないようにしてもよい。

10

さらにまた、「区間 S i m 出玉率が「1」を超える遊技状態」とは、区間 S i m 出玉率が「1」を超えるように設定された R T やメイン遊技状態が挙げられる。

ここで、区間 S i m 出玉率が「1」を超える R T としては、たとえばリプレイ当選確率が高く設定された R T が挙げられる。

20

また、メイン遊技状態として、通常、C Z (チャンスゾーン)、A T、引戻し区間等が設けられているとすると、区間 S i m 出玉率が「1」を超えるメイン遊技状態としては、A T が挙げられる。

【0037】

有利区間を終了するとき、より具体的には、有利区間の最終遊技において、たとえば後述する遊技終了チェック処理、あるいは有利区間の最終遊技の次回遊技における遊技開始セット処理時に、有利区間表示 L E D 7 7 を消灯する。有利区間の終了条件を満たしたときは、後述する有利区間表示 L E D フラグの初期化処理を実行することにより、その後の割込み処理において有利区間表示 L E D 7 7 が消灯する。

【0038】

「有利区間に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

- 1) 有利区間の(移行)抽選
- 2) 有利区間クリアカウンタの更新(減算、クリア)
- 3) 差数カウンタの更新(演算、クリア)
- 4) 有利区間種別フラグの更新
- 5) 有利区間表示 L E D 7 7 の制御(有利区間表示 L E D フラグの更新)

30

【0039】

また、「指示機能に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

- 1) 押し順指示情報の表示(指示機能の作動)
- 2) A T の抽選
- 3) ゲーム数管理型 A T (残り遊技回数が「0」となったときに A T を終了する仕様)の場合、A T 遊技回数カウンタの更新(減算、上乗せ加算、クリア)
- 4) 差枚数管理型 A T (残り差枚数が「0」となったときに A T を終了する仕様)の場合、A T 差枚数カウンタの更新(減算、上乗せ加算、クリア)

40

【0040】

そして、現時点における規則では、有利区間に係る処理、及び指示機能に係る処理は、いずれも、以下を除き、一の遊技状態(R T)において、一の規定数で実行可能と定められている。そこで、本実施形態では、規定数「3」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行可能とし、規定数「2」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行不可能とした。

50

ただし、有利区間中においては、有利区間クリアカウンタの更新、及び差数カウンタの更新は、いずれの規定数であっても、実行する必要がある。

【0041】

また、本実施形態では、役抽選結果が非当選であるとき（たとえば、後述する図26の当選番号「0」のとき）、換言すれば、条件装置の非作動時の遊技では、有利区間に係る処理（有利区間移行抽選）を実行しないと定める。しかし、これに限らず、役抽選結果が非当選であっても有利区間に係る処理を実行してもよい。

一方、本実施形態では、役抽選結果が非当選であっても、非当選確率が所定値以上（極端に低確率でないとき。たとえば「1／17500」以上。）であれば、指示機能に係る処理（AT抽選処理）を実行可能とする。

10

【0042】

さらにまた、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行した結果、有利区間移行抽選に当選したときは、次回遊技から有利区間となる。したがって、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行し、有利区間に当選した遊技で、正解押し順の報知（指示機能に係る処理）を実行することはできない。

ただし、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）とAT抽選（指示機能に係る処理）とを一遊技で行うことは差し支えない。さらに、たとえば、特定の役抽選結果となったときは、（抽選を実行することなく）有利区間かつATに決定してもよい。

【0043】

管理情報表示LED（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。）74は、たとえば、4個のLEDからなり、2桁の識別セグ（下記5項目のうちのいずれの項目であるかを所定の記号等によって表示するLED）と、2桁の比率セグ（算出された比率を表示するためのLED）とから構成されている。

20

【0044】

管理情報表示LED74は、以下の1)～5)の5項目の比率を、所定時間ごとに繰り返して表示する。

1) 有利区間比率（累計）（7U.）、又は指示込役物比率（累計）（7P.）のいずれか

2) 連続役物比率（6000遊技）（6y.）

3) 役物比率（6000遊技）（7y.）

30

4) 連続役物比率（累計）（6A.）

5) 役物比率（累計）（7A.）

【0045】

たとえば、役物比率（累計）を表示する場合において、その比率が「50」%であるときは、役物比率（累計）を示す記号「7A.」を識別セグに表示し、「50」を比率セグに表示する。

ここで、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「175000」遊技回数以上になるまではカウントする。そして、累計が「175000」遊技回数に満たないものであるときは、たとえば点滅表示によって比率を表示し、「175000」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって比率を表示する。累計は、「175000」遊技回数以上となった後も、RWM53の所定アドレスに記憶可能な値（上限値）に到達するまで加算し続ける。

40

また、「6000遊技」とは、1セットを「400」遊技回数とし、その15セットを合計した遊技回数である。

【0046】

「有利区間比率」とは、全遊技区間（非有利区間＋有利区間）に対して、有利区間に滞在していた比率（割合）を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「1000」で、その間の有利区間の遊技回数が「700」であるときは、有利区間比率は、「70%」となる。

また、「指示込役物比率」とは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技

50

での払出し数との合計を、総払出し数で割った値である。なお、役物を搭載していないスロットマシンでは、「指示込役物比率」は、指示機能を作動させた遊技での払出し数を総払出し数で割った値となる。

役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数の総和は、指示込役物カウンタによってカウントされる。

【0047】

さらにまた、「指示機能を作動させた遊技での払出し数」は、指示機能の作動により表示された押し順に従ってストップスイッチ42を操作したことに基づいて、たとえば10枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「10」が加算される。

これに対し、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ42を操作したために、たとえば1枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「1」が加算される。

同様に、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ42を操作したために、当選役を取りこぼしたとき（役の非入賞時）は、指示込役物カウンタには加算されない。換言すれば、前回遊技でのカウント値のままとなる。

【0048】

なお、AT中に共通ベルに当選したときは、押し順ベルに当選したときと同様に指示機能を作動させ、獲得数表示LED78に押し順指示情報（ダミー）を表示する場合と、指示機能を作動させない場合とが挙げられる。そして、共通ベルの当選時に指示機能を作動させた場合には、当該遊技での払出し数は、指示込役物カウンタに加算される。

【0049】

一方、共通ベルに当選した場合において、指示機能を作動させないときは、当該遊技の払出し数は、指示込役物カウンタに加算されない。ただし、総払出し数カウンタには加算される。この場合、サブ制御基板80により、画像又は音声により正解押し順を報知する場合も含まれる。

【0050】

また、特別役（役物）として、BB（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）、RB（第一種特別役物；レギュラーボーナス）、及びMB（第二種役物連続作動装置；第二種ビッグボーナス）を挙げることができる。

ここで、BBは、RBを連続して作動させることができる装置である。すなわち、BB遊技中は、RB遊技が連続して実行される。また、RB遊技中は、小役の当選確率が高くなる。さらにまた、RB遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、RB遊技が終了する。さらに、BB遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、BB遊技が終了する。

【0051】

また、MBは、CB（第二種特別役物）を連続して作動させることができる装置である。すなわち、MB遊技中は、CB遊技が連続して実行される。さらにまた、CB遊技中は、役抽選手段61による抽選結果にかかわらず、すべての小役に重複当選した状態になるとともに、特定のリール31（たとえば、左リール31）について、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が停止するまでの時間が75ms以内（最大移動コマ数が1コマ）になる。さらに、CB遊技は、1遊技で終了し、MB遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、MB遊技が終了する。

【0052】

また、特別役に当選したときは、当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

そして、特別役に当選していない遊技を「非内部中」といい、特別役に当選したが、当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止していないとき、すなわち特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」という。

【0053】

また、BBに当選し、BBに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（BBが入賞）す

ると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＢＢ遊技を開始する。ＢＢ遊技中は、ＲＢ遊技が連続して実行されることにより、小役の当選確率が高くなる。そして、ＢＢ遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、ＢＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＢＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

【００５４】

さらにまた、ＢＢに当選したが、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しない、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＢＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＢＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＢＢ内部中」という。

なお、ＢＢ内部中への移行タイミングは、適宜設定することができる。たとえば、ＢＢに当選した当該遊技で、すべてのリール３１の停止後に、ＢＢ内部中に移行させてもよく、また、ＢＢに当選した当該遊技ではＢＢ内部中に移行させず、次回遊技でＢＢ内部中に移行させてもよい。

10

【００５５】

また、ＲＢに当選し、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＲＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＲＢ遊技を開始する。ＲＢ遊技中は、小役の当選確率が高くなる。そして、ＲＢ遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、ＲＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＲＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

【００５６】

さらにまた、ＲＢに当選したが、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しない、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＲＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＲＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＲＢ内部中」という。

20

なお、ＲＢ内部中への移行タイミングは、ＢＢ内部中への移行タイミングと同様に、適宜設定することができる。たとえば、ＲＢに当選した当該遊技で、すべてのリール３１の停止後に、ＲＢ内部中に移行させてもよく、また、ＲＢに当選した当該遊技ではＲＢ内部中に移行させず、次回遊技でＲＢ内部中に移行させてもよい。

【００５７】

また、ＭＢに当選し、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＭＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＭＢ遊技を開始する。ＭＢ遊技中は、ＣＢ遊技が連続して実行される。そして、ＭＢ遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えると、ＭＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＭＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

30

さらにまた、ＭＢに当選したが、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しない、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＭＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＭＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＭＢ内部中」という。

【００５８】

「ＲＴ」とは、抽選対象となる役の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴに移行することによって、抽選対象となる少なくとも１つのリプレイの当選確率が変動することを意味する。

したがって、一のＲＴにおけるリプレイの種類及びその当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの種類及びその当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

40

なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。

【００５９】

「連続役物比率」とは、総払出し数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時における払出し数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「総払い出し数に対する、１ＢＢ作動中の払出し数」を指す。

たとえば、「６０００」遊技回数における総払出し数が「２０００枚」で、そのうち、

50

「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時の払出し数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。

【００６０】

また、「役物比率」とは、総払出し数に対する、役物作動時における払出し数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物（ＣＢ）、ＭＢ（２ＢＢとも称される。第二種役物連続作動装置。ＣＢが連続作動。）、ＳＢ（シングルボーナス）が含まれる。

なお、上記５項目において、その項目に該当する機能を備えていない遊技機では、比率セグを「－」と点灯表示する。

たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率は存在しないので、比率表示番号「２」及び「４」の表示時には、比率セグを「－」と点灯表示する。

以上のように、管理情報表示ＬＥＤ７４には、５種類の比率を表示するが、所定の条件を満たした場合の所定のタイミングでは、テストパターンを表示する。

【００６１】

また、有利区間比率及び指示込役物比率は、規則上、７０％以下にすべきことが定められている。また、役物比率は７０％以下にすべきことが記載されており、連続役物比率は６０％以下にすべきことが規定されている。

このため、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示された情報を見ることで、規則上の範囲内に収まっているか否かを確認することができる。

【００６２】

なお、有利区間比率を７０％以下とする仕様の遊技機を「７Ｕ」タイプと称し、指示込役物比率を７０％以下とする仕様の遊技機を「７Ｐ」タイプと称する。有利区間を備える遊技機では、「７Ｕ」タイプ又は「７Ｐ」タイプのいずれかとなる。「７Ｕ」タイプの場合には、有利区間比率（累計）を管理情報表示ＬＥＤ７４に表示し、「７Ｐ」タイプの場合には、指示込役物比率（累計）を表示する。

「７Ｕ」タイプでは、全遊技区間に対する有利区間の比率が「７０」％以下にする必要があるが、「７Ｐ」タイプでは、指示機能の作動及び役物作動によって払い出された払出し数が総払出し数の７０％以下にすればよく、たとえば遊技区間のうちの全期間、あるいはほとんどが有利区間であってもよい。

【００６３】

たとえば、非有利区間に移行したときは、１００％の確率で有利区間抽選に当選するように設定すること、ほぼ１００％（たとえば９８％程度）の確率で有利区間抽選に当選するように設定すること、あるいは、高確率（たとえば、７０％）で有利区間抽選に当選するように設定することが挙げられる。

「７Ｕ」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理（たとえばＡＴ抽選）を行うことはできないが、「７Ｐ」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理を行うことが可能である。

【００６４】

また、管理情報表示ＬＥＤ７４は、性能表示モニタとして、ぱちんこ遊技機においても適用可能である。

この場合の管理情報表示ＬＥＤ７４（性能表示モニタ）は、スロットマシン（回胴式遊技機）の場合と同様に、２桁の識別セグと、２桁の比率セグとから構成される。そして、アウト球「６００００」個ごとのリアルタイム（計測中）のベース値（「ベース値」とは、１００個のアウト球に対してセーフ球が何個であるかを示す。）と、「６００００」個ごとの１回前、２回前、及び３回前のベース値を順次表示する。たとえばリアルタイムのベース値の識別セグを「ｂ１．」と表示し、１回前のベース値の識別セグを「ｂ１．」と表示し、２回前のベース値の識別セグを「ｂ２．」と表示し、３回前のベース値の識別セグを「ｂ３．」と表示する。

このように、管理情報表示ＬＥＤ７４は、遊技機のうち、スロットマシンに限らず、ぱ

10

20

30

40

50

ちんこ遊技機においても適用される。

【0065】

＜第1実施形態＞

以下、図面等を参照して、第1実施形態について説明する。

第1実施形態は、当選を持ち越している特別役（1BB）の入賞を押し順によって回避する仕様のスロットマシンである。

図1は、第1実施形態における遊技機の一例であるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

スロットマシン10に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板50とサブ制御基板80とを備える。

メイン制御基板50は、入力ポート51及び出力ポート52を有し、RWM53、ROM54、メインCPU55等を備える（図1で図示したもののみを備える意味ではない）。

【0066】

図1において、メイン制御基板50と、ベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート51又は出力ポート52を介して電氣的に接続されている。入力ポート51は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート52は、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板50に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板50からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板80も同様である）。

【0067】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。

ROM54は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

メインCPU55は、メイン制御基板50上に設けられたCPU（演算機能を備えるIC）を指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

【0068】

また、メイン制御基板50上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。

なお、後述するサブ制御基板80上においても、RWM83、ROM84、及びサブCPU85を含むMPUが搭載される。なお、RWM83及びROM84は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

【0069】

図1において、メダル投入口47から投入されたメダルは、メダルセレクト内部に送られる。

メダルセレクト内には、図1に示すように、通路センサ46、ブロック45、投入センサ44（一対の投入センサ44a及び44b）が設けられており（ただし、これらに限定されるものではない）、これらは、メイン制御基板50と電氣的に接続されている。

メダル投入口47から投入されたメダルは、最初に、通路センサ46に検知されるように構成されている。

【0070】

さらに、通路センサ46の下流側には、ブロック45が設けられている。ブロック45は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口47から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口47から投入されたメダルをホッパー35に案内するメダル通路を形成する。ブロック45は、たとえば、メダルセレクト内のメダル通路の一部に形成された開口部（メダル返却口に通じる開口部

10

20

30

40

50

)を塞いでメダルをホッパー３５側に案内するためのメダル通路を形成する切替え部材と、その切替え部材を駆動するためのアクチュエータ等とから構成されている。

【００７１】

ここで、ブロック４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロック４５がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

【００７２】

メダルセレクト案内において、ブロック４５のさらに下流側には、投入センサ（光学センサ）４４が設けられている。投入センサ４４は、本実施形態では所定距離を隔てて配置された一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂからなり、メダルが一方の投入センサ４４ａにより検知されてから所定時間を経過した後に他方の投入センサ４４ｂにより検知されるように構成されている。そして、一対の投入センサ４４がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、正しいメダルが投入されたか否かを判断する。

【００７３】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３が電気的に接続されている。

ここで、「操作スイッチ（又は、単に、「スイッチ）」とは、遊技者（操作者）による操作体の操作に基づいて（外部からの力を受け）、電気信号のオン／オフを切り替える装置（電気回路及び／又は電気部品を含む）を指し、遊技者が操作する操作体の形状を限定するものではない。

【００７４】

操作スイッチがオフ状態であるときは、たとえば発光素子からの光が受光素子に入射し続けている（受光素子が光を検知し続けているときは、操作スイッチはオフ状態にある）。そして、遊技者等により操作スイッチ（の操作体）が操作されると、発光素子からの光が受光素子に入射しない状態となる。この状態を検知したときに、操作スイッチがオン状態になったことを示す電気信号をメイン制御基板５０に送信する。なお、上記とは逆に、操作スイッチがオフ状態であるときは発光素子からの光が受光素子に入射せず、発光素子からの光が受光素子に入射したときにオン状態となるように構成してもよい。

【００７５】

本実施形態では、スタートスイッチ４１の操作体は、レバー（棒）状であり（このため、「スタートレバー（スイッチ）４１」とも称される。）、ベットスイッチ４０、ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３の操作体は、押しボタン状である（このため、「ベットボタン（スイッチ）４０」、「停止（ストップ）ボタン（スイッチ）４２」、「精算ボタン（スイッチ）４３」とも称される）。

【００７６】

また、図１では図示しないが、操作スイッチの操作体及び／又はその周囲若しくは近傍には、ＬＥＤ（発光手段）が設けられている。そして、その操作スイッチの操作受けが許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチに対応するＬＥＤ等を青色発光し、その操作スイッチの操作受けが不許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチのＬＥＤ等を赤色発光することにより、その操作スイッチの許可／不許可状態を遊技者に示すようにしている。

【００７７】

具体的には、たとえば全リール３１が回転中であり、ストップスイッチ４２の操作が受け可能な状態であるときは、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを青色発光させ、操作可能であることを遊技者に示す。そして、１つのストップスイッチ４２が操作されると、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が停止制御される。その後、残りのストップスイッチ４２が操作可能となるのは、停止制御されたリール３１に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、操作されたストップスイッチ４２の検知センサ

４２eがオフになった後である。したがって、その間は、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを赤色発光する。そして、操作されたストップスイッチ４２に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、そのストップスイッチ４２に対応する検知センサ４２eがオフになったときは、すでに操作されたストップスイッチ４２のＬＥＤは赤色発光のままであるが、未だ操作されていないストップスイッチ４２のＬＥＤについては青色発光させる。

【００７８】

ベットスイッチ４０は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者に操作される操作スイッチである。本実施形態では、１枚のメダルを投入するための１ベットスイッチ４０aと、３枚（最大数、規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０bとを備える。

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【００７９】

なお、規定数は、たとえば、役物非作動時／作動時に応じて予め定められている。具体的には、役物非作動時、ＳＢ作動時、１ＢＢ作動時は３枚、２ＢＢ作動時は２枚、等のように設定されている。１ベットスイッチ４０aを２回操作すると２枚のメダルを投入可能であり、３回操作すると３枚のメダルを投入可能である。また、規定数が３枚であるときは、３ベットスイッチ４０bを操作すれば一時に３枚のメダルを投入可能であり、規定数が２枚であるときは、３ベットスイッチ４０bを操作すれば一時に２枚のメダルを投入可能である。規定数未達がすでにベットされている状態で３ベットスイッチ４０bを操作すれば、ベット数が３枚となるようにベット処理が行われる。

【００８０】

また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。

さらに、精算スイッチ４３は、スロットマシン１０内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者に操作される操作スイッチである。

【００８１】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、表示基板７５が電氣的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０と表示基板７５との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板と表示基板７５とが接続されているが、図１では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板５０と表示基板７５とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。

さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に１つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

【００８２】

表示基板７５には、クレジット数表示ＬＥＤ７６、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。

クレジット数表示ＬＥＤ７６は、スロットマシン１０内部に貯留（クレジット）されたメダル枚数を表示するＬＥＤであり、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。

【００８３】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、クレジット数表示ＬＥＤ７６と同様に、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。

なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制

10

20

30

40

50

御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「0」表示してもよい。

【0084】

また、獲得数表示LED78は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するLEDとして機能する。

さらにまた、獲得数表示LED78は、AT中に押し順を報知する遊技では、押し順指示情報を表示する（有利な押し順を報知する）LEDとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示LED78は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねるLEDである。ただし、これに限らず、押し順指示情報を表示する専用のLED等を設けてもよいのはもちろんである。

なお、AT中において、有利な押し順の報知は、サブ制御基板80に接続された画像表示装置23によっても実行される。

【0085】

図1において、メイン制御基板50には、図柄表示装置のモータ（本実施形態ではステッピングモータ）32等が電氣的に接続されている。

図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では3つの）リール31と、各リール31をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ33とを含む。

【0086】

モータ32は、リール31を回転させるための駆動手段となるものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段65によって制御される。

ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

なお、左リール31を第1リール31と称する場合があり、中リール31を第2リール31と称する場合があり、右リール31を第3リール31と称する場合がある。

【0087】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。

また、各リール31には、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール31のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール31が所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ33により検知される。リールセンサ33の信号は、メイン制御基板50に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ33を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板50に入力され、そのリール31が所定位置を通過したことが検知される。

【0088】

また、リールセンサ33がリール31のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めROM54に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。さらに、リールセンサ33がリール31のインデックスを検知した瞬間から、（ステッピング）モータ32を何パルス駆動すれば、前記基準位置上の図柄から数えて何図柄先の図柄を有効ライン上に停止させることができるかを識別可能となる。

【0089】

また、メイン制御基板50には、メダル払出し装置が電氣的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー35と、ホッパー35のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ36と、ホッパーモータ36から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ37を備える。

【0090】

10

20

30

40

50

メダル投入口４７から手入れされ、受け付けられた（正常であると判断された）メダルは、ホッパー３５内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ（光学センサ）３７は、本実施形態では、所定距離を隔てて配置された一対の払出しセンサ３７ａ及び３７ｂからなる。そして、メダルが払い出されるときには、そのメダルにより所定の移動部材が移動する。所定の移動部材の移動によって、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがオン／オフされる。所定時間の範囲内で払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【００９１】

たとえば、ホッパーモータ３６が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ３７のオンを検知しないときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

一方、払出しセンサ３７の少なくとも１つがオン信号を出力し続けたままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

【００９２】

遊技者は、遊技を開始するときは、ベットスイッチ４０の操作により予めクレジットされたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口４７からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。当該遊技の規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、役抽選手段６１による抽選を行うとともに、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【００９３】

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。

【００９４】

そして、すべてのリール３１の停止時における図柄組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【００９５】

次に、メイン制御基板５０の具体的構成について説明する。

図１に示すように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、以下の役抽選手段６１等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【００９６】

役抽選手段６１は、当選番号の抽選（決定、選択）を行う。ここで、「役抽選手段６１による当選番号の抽選」は、風営法規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則。以下、単に「規則」という。）における「内部抽せん」と同じであり、役抽選手段６１による抽選結果は、規則における「内部抽せんにより決定した結果」と同じである。したがって、役抽選手段６１を、規則に合わせた表現で、「内部抽せん手段６１」とも称する。

役抽選手段６１により当選番号が決定されると、その当選番号に基づいて、入賞及びリプレイ条件装置番号、並びに役物条件装置番号が決定され、当該遊技で作動可能となる入賞及びリプレイ条件装置、並びに役物条件装置が定まることとなる。このため、役抽選手

10

20

30

40

50

段 6 1 は、条件装置番号の決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段等とも称される。

【0097】

役抽選手段 6 1 は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、当選番号を決定する当選番号決定手段とを備えている。

【0098】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば 10 進数で「0」～「65535」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば 200n（ナノ）sec で 1 カウントを行うカウンタが「0」～「65535」の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 10 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0099】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する当選番号を決定する。

【0100】

当選フラグ制御手段 6 2 は、役抽選手段 6 1 による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段 6 1 による抽選においていずれかの役の当選となったときは、その役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。なお、役の当選には、当選役が 1 つである場合（単独当選）と、当選役が複数ある場合（重複当選）とが挙げられる。

【0101】

押し順指示番号選択手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による当選番号の抽選結果（押し順ベル、又は押し順リプレイ当選時）に基づいて、押し順指示番号（正解押し順に相当する番号）の選択（決定）を行うものである。

ここで選択される押し順指示番号の「押し順」とは、遊技者にとって有利な押し順（正解押し順）を意味する。たとえば押し順ベルの当選時には、高目ベルを入賞させる押し順（正解押し順）を指す。また、リプレイ重複当選時は、有利な RT に昇格させる押し順又は不利な RT に転落させない押し順を指す。

【0102】

本実施形態では、当選番号ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。

そして、AT 中に、押し順ベル又は押し順リプレイに当選したときは、メイン制御基板 5 0 は、上述した獲得数表示 LED 7 8 に、押し順指示番号に対応する押し順指示情報、具体的には「＝＊」（「＊」＝1、2、・・・）のような情報を表示する。このように、有利な押し順を有する条件装置の作動時に、押し順指示情報を表示する機能は、指示機能とも称される。

また、AT 中に、押し順ベル又は押し順リプレイに当選したときは、メイン制御基板 5 0 は、遊技の開始時（スタートスイッチ 4 1 が操作され、当選番号が決定された後）に、サブ制御基板 8 0 に対し、押し順指示番号に対応するコマンドを送信する。

サブ制御基板 8 0 は、当該コマンドを受信したときは、正解押し順を画像表示装置 2 3 で画像表示する。

【0103】

なお、メイン制御基板 5 0 が選択した押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信することができるのは、有利区間（AT）中に限られる。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段 6 3 により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信されることはない。なお、通常区間では、押し順指示番号を選択しなくてもよい。

【0104】

10

20

30

40

50

演出グループ番号選択手段 64 は、当選番号に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板 80 に送信するための番号を選択するものである。

ここで、当選番号に対応する演出グループ番号が予め定められている。そして、演出グループ番号選択手段 64 は、スタートスイッチ 41 が操作されることにより当選番号が決定すると、当該遊技の当選番号に対応する演出グループ番号を選択し、メイン制御基板 50 は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板 80 に送信する。サブ制御基板 80 は、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に関する演出を出力する。演出グループ番号は、上記の押し順指示番号と異なり、毎遊技選択され、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に送信される。

【0105】

また、メイン制御基板 50 は、サブ制御基板 80 に対し、当該遊技の当選番号を送信しない。このため、サブ制御基板 80 は、当該遊技の当選番号を知ることはできない。ただし、サブ制御基板 80 は、毎遊技、演出グループ番号を受信するので、受信した演出グループ番号に基づいて、演出を出力可能となる。ただし、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時であっても、演出グループ番号から正解押し順を判断できないので、サブ制御基板 80 は、演出グループ番号に基づいて正解押し順を報知することはない。これに対し、AT 中は、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時は、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に対し、押し順指示番号を送信する。これにより、サブ制御基板 80 は、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を報知可能となる。

【0106】

リール制御手段 65 は、リール 31 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 41 の操作を検知したときに、すべて（3つ）のリール 31 の回転を開始するように制御する。

さらに、リール制御手段 65 は、役抽選手段 61 により当選番号の決定が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン／オフを参照して、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ 42 が操作されたときに、ストップスイッチ 42 の操作を検知したときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 42 に対応するリール 31 の停止位置を決定するとともに、モータ 32 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 31 を停止させるように制御する。

【0107】

たとえば、リール制御手段 65 は、少なくとも 1 つの当選フラグがオンである遊技では、リール 31 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール 31 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないようにリール 31 を停止制御する。

【0108】

ここで、「リール 31 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間からリール 31 が実際に停止するまでの時間又はリール 31 の回転量（移動図柄（コマ）数）の範囲内を意味する。

本実施形態では、リール 31 は、定速時は 1 分間で約 80 回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ 42 が操作されたときは、MB 作動中の所定のリール 31（たとえば、中リール 31）を除き、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間からリール 31 を停止させるまでの時間が 190 ms 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、MB 作動中の所定のリール 31 を除き、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間の図柄からリール 31 が停止するまでの最大移動図柄数が 4 図柄に設定されている。

【0109】

一方、MB 作動中の所定のリール 31 については、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間からリール 31 を停止させるまでの時間が 75 ms 以内に設定されている。これにより、MB 作動中の所定のリール 31 については、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間の図柄からリール 31 が停止するまでの最大移動図柄数が 1 図柄に設定されている。

【0110】

そして、ストップスイッチ42の操作を検知した瞬間に、リール31の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ42が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

すなわち、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選番号に対応する役の図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール31を停止させるまでの間に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転移動制御することで、当選番号に対応する役の図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

10

【0111】

また逆に、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選番号に対応しない役の図柄組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール31の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転移動制御することで、当選番号に対応しない役の図柄組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

さらに、複数の役に当選している遊技（たとえば、押し順ベル当選時）では、ストップスイッチ42の押し順や、ストップスイッチ42の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する役に係る図柄の引込み停止制御を行う。

20

【0112】

入賞判定手段66は、リール31の停止時に、有効ラインに停止したリール31の図柄組合せが、いずれかの役に対応する図柄組合せであるか否かを判断するものである。

ここで、入賞判定手段66は、実際に、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを検知することはない。具体的には、当該遊技で作動した条件装置と、ストップスイッチ42の押し順及び／又はストップスイッチ42の操作タイミングとから、リール31が実際に停止する前に有効ラインに停止する図柄組合せを予め判断するか、又はリール31の停止後に有効ラインに停止した図柄組合せを予め判断する。

【0113】

制御コマンド送信手段71は、サブ制御基板80に対し、サブ制御基板80で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

30

制御コマンドとしては、たとえばベットスイッチ40が操作されたときの情報、スタートスイッチ41が操作されたときの情報、押し順指示番号（AT中、かつ正解押し順を有する当選番号に当選したときのみ）、演出グループ番号、RT（遊技状態）情報、ストップスイッチ42が操作されたときの情報、入賞した役の情報等が挙げられる。

【0114】

図1において、サブ制御基板80は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

ここで、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板50（制御コマンド送信手段71）は、パラレル通信によってサブ制御基板80に一方方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

40

なお、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【0115】

サブ制御基板80は、メイン制御基板50と同様に、入力ポート81、出力ポート82、RWM83、ROM84、及びサブCPU85等を備える。

サブ制御基板80には、入力ポート81又は出力ポート82を介して、図1に示すような以下の演出ランプ21等の演出用周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用

50

の周辺機器は、これらに限られるものではない。

RWM 8 3 は、サブ CPU 8 5 が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ROM 8 4 は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【0116】

演出ランプ 2 1 は、たとえば LED 等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール 3 1 の上部からリール 3 1 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 1 0 のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

【0117】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、当該遊技で作動する条件装置に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間（AT）中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

【0118】

また、第 1 実施形態では、特別遊技（役物作動状態）として、1BB 遊技（1BB 作動状態）、及び RB 遊技（RB 作動状態）を備える。1BB 遊技（1BB 作動状態）や RB 遊技（RB 作動状態）は、厳密には RT には含まれないが、RT の 1 つとしてもよい。

さらにまた、第 1 実施形態の RB は、1BB 遊技の一般遊技（1BB 遊技において、RB 遊技以外の遊技を意味する。）中に抽選される役であり、1BB 遊技の一般遊技中に RB に当選し、RB が入賞すると、1BB 遊技中において一般遊技から RB 遊技に移行する。このため、1BB 遊技の一般遊技で抽選される RB を「SRB（シフト RB）」とも称する。

【0119】

なお、第 1 実施形態において、「役物未作動時」とは、当選しているが未だ作動していない状態を含むものとする。たとえば 1BB に当選していない場合や、1BB に当選して 1BB 内部中となっているが、1BB 遊技中でない場合には「1BB 未作動時」と称し、1BB 遊技中である場合には「1BB 作動時」と称する。RB についても同様である。

また、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間（通常区間）では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。したがって、下記において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行する場合は、有利区間であるものとする。

【0120】

また、第 1 実施形態では、役抽選手段 6 1 により、「当選番号」の抽選を実行する。したがって、役抽選手段 6 1 は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称する。そして、当選番号が決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。

「条件装置番号」（「当選情報」とも称する。）には、「役物条件装置番号」と、「入賞及びリプレイ条件装置番号」とを有する。そして、当選番号が決定し、条件装置番号が生成されると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動することにより、作動した条件装置に対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となる。

【0121】

第 1 実施形態の当選番号は、後述するたとえば図 2 4 及び図 2 5 に示すように、当選番号「0」～「100」（「0」は非当選（いわゆるハズレ）に相当する。）を備える。

そして、当選番号が決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。たとえば図 2 4 において、当選番号「4」に決定されると、役物条件装置番号「1」（

10

20

30

40

50

図 1 3) 並びに入賞及びリプレイ条件装置番号「2」(図 1 4) が生成される。

【0122】

図 2 は、第 1 実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図である。図 2 に示すように、第 1 実施形態では、各リール 3 1 は、20 コマからなる。また、図 2 では、図柄番号を併せて図示している。

また、第 1 実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が停止するまでの最大移動図柄数は「4」に設定されている。

【0123】

したがって、たとえば 1 つのリール 3 1 上で、特定図柄を 5 図柄間隔で 4 個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ 4 2 が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。具体的には、左リール 3 1 において、「リプレイ」は、5 番、10 番、15 番、及び 0 番に配置されている。すなわち、左リール 3 1 における「リプレイ」は、5 図柄間隔 4 個配置である。したがって、左リール 3 1 については、どのタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「 $PB=1$ 配置」と称する場合がある。一方、このような図柄配置になっていない場合を、「 $PB \neq 1$ 配置」と称する場合がある。

【0124】

そして、左リール 3 1 では、「リプレイ」及び「ベル A」は、それぞれ「 $PB=1$ 」配置である。

また、中リール 3 1 では、「リプレイ」、「ベル A」、「ベル B」は、それぞれ「 $PB=1$ 」配置である。

さらにまた、右リール 3 1 では、「リプレイ」、「ベル A」、「ベル B」は、それぞれ「 $PB=1$ 」配置である。

さらに、中リール 3 1 において、1 番の「blank」、6 番の「黒 BAR」、11 番の「赤 7」、16 番の「チェリー」は、これら 4 図柄合算で「 $PB=1$ 」配置である。したがって、どのタイミングで中ストップスイッチ 4 2 が操作されても、「blank」、「黒 BAR」、「赤 7」又は「チェリー」のいずれかを有効ラインに停止可能である。右リール 3 1 についても同様である。

【0125】

さらにまた、中リール 3 1 では、「スイカ A」又は「スイカ B」は、これら 2 図柄合算で「 $PB=1$ 」配置である。

さらに、右リール 3 1 では、「青 BAR」、「スイカ A」又は「スイカ B」は、これら 3 図柄合算で「 $PB=1$ 」配置である。

【0126】

図 3 は、表示窓(透明窓) 1 8 と、各リール 3 1 の位置関係と、有効ライン(図柄組合せを表示する表示ライン)とを示す図である。

表示窓 1 8 から、内部に配置されたリール 3 1 が透視できるようになっている。

各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ(左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1) 設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 8 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 7 から、合計 9 個の図柄(コマ)が見えるように配置されている。

【0127】

また、図 3 では、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール 3 1 ごとに、表示窓 1 8 から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール 3 1 であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

【0128】

さらにまた、図 3 に示すように、表示窓 1 8 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって

10

20

30

40

50

図柄組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、いずれの遊技状態であっても規定数は3枚であり、いずれの遊技状態であっても有効ラインが同一に設定されている。

【0129】

本実施形態の有効ラインは、いわゆる右下がりの一直線状のライン（「左上段」－「中段」－「右下段」）である。これ以外は無効ラインである。

なお、遊技状態ごとに規定数を異ならせてもよい（たとえば1BB作動中の規定数を「2枚」にする等）。さらに、遊技状態ごとや規定数ごとに有効ラインの位置や数を異ならせてもよい（たとえば特定の規定数では有効ラインを複数本にする等）。

10

【0130】

図4～図11は、第1実施形態における役（役抽選手段61で抽選される当選番号に対応する役等）等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

まず、図4に示すように、第1実施形態の遊技状態としては、役物未作動時、1BB作動時のRB（役物）未作動時、RB作動時が挙げられ、これらの遊技状態の規定数は、いずれも「3」枚に設定されている。

図4～図12において、「3枚（1）」とは、役物未作動時に相当し、特に第1実施形態では、1BB遊技以外の遊技に相当する。

【0131】

また、「3枚（2）」とは、1BB作動中（1BB遊技中）のRB未作動時に相当する。さらにまた、「3枚（3）」とは、1BB作動中（1BB遊技中）かつRB作動時（RB遊技中）に相当する。

20

たとえば図4において、役番号「001」の1BBは、規定数3枚（1）のとき（役物未作動時）には抽選対象となるが、規定数3枚（2）及び規定数3枚（3）のときは抽選対象にならないことを意味する。

【0132】

図4中、役番号「001」～「003」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として1種類の1BBと、2種類のRB（RBA及びRBB）とが設けられている。

役物未作動時において1BBに当選し、1BBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する1BB作動（1BB遊技）に移行する。

30

また、1BB作動（1BB遊技）中は、RBが抽選される。1BB作動中にRBに当選し、RBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、1BB作動（1BB遊技）中のRB作動（RB遊技）に移行する。

【0133】

なお、1BB作動中かつRB未作動時を、「1BB遊技の一般遊技」と称する場合がある。そして、1BB遊技の一般遊技のうち、RBに当選していない状態を1BB作動中かつRB非内部中と称し、RBに当選している状態を1BB作動中かつRB内部中と称する場合がある。

40

RB作動の終了条件を満たした場合において、1BB作動の終了条件を満たすときは1BB作動を終了して役物未作動時（通常遊技）に移行する。一方、RB作動の終了条件を満たした場合において、1BB作動の終了条件を満たさないときは、1BB作動（かつRB未作動時）に移行する。

【0134】

図4に示す役番号「004」～図7に示す役番号「149」は、いずれも、リプレイ（再遊技役）に相当する。第1実施形態では、リプレイの種類として、リプレイ01～15を備える。図4～図7に示すように、役物未作動時（3枚（1））、及び1BB作動時のRB未作動時（3枚（2））には、リプレイ01～15のいずれも抽選対象となる。これに対し、1BB作動中のRB作動時（3枚（3））にはリプレイは抽選されない。

50

また、いずれのリプレイも、図柄組合せが「PB＝1」に設定されている。たとえばリプレイ03の図柄組合せは、「チェリー」－「黒BAR／赤7／blank／チェリー」－「ベルA」であるが、左リール31の「チェリー」及び右リール31の「ベルA」は、「PB＝1」配置である。また、中リール31の「黒BAR／赤7／blank／チェリー」は、これら4図柄合算で「PB＝1」配置である。

【0135】

図8～図11は、第1実施形態の小役を示している。第1実施形態の小役としては、小役001～小役118が設けられている。

小役001～小役008は、入賞時の払出し枚数が7枚に設定されており、小役のうちの最大払出し枚数に設定されている。小役001～小役008は、いわゆる押し順ベル当選時（後述）の高目ベルとなる役である。

また、小役009～小役117は、入賞時の払出し枚数が1枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時の低目ベル等となる役である。

さらにまた、小役118は、1BB作動時かつRB作動時にのみ抽選される特殊役であり、入賞時の払出し枚数が1枚に設定されている。

【0136】

上述した各役において、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とがある。1BB及びRBは次回遊技以降に持越し可能な役であり、小役及びリプレイは、次回遊技以降に持越し不可能な役である。

【0137】

図12は、第1実施形態におけるパターン図柄組合せを示す図である。第1実施形態では、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチ42を操作した場合には、上述した1枚役が入賞する場合と、役の非入賞となる場合（とりこぼし）とを有する。そして、役の非入賞となった場合には、図12に示すパターン図柄組合せのいずれかが表示される。パターン図柄組合せは、こぼし目とも称される。詳細は後述するが、パターン図柄組合せは、RT移行条件の1つに設定されている。

図12において、パターン図柄組合せは役自体ではないが、説明の便宜上、図4～図12の通し番号として、パターン図柄組合せに対しても役番号を付している。

【0138】

図13～図23は、条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。

まず、役抽選手段61では、当選番号が抽選される。当選番号は、たとえば後述する図24及び図25に示すように、当選番号「0」～「100」を備える。そして、たとえば図24中、当選番号「4」に当選したときは、役物条件装置番号「1」（図13）に対応する条件装置「1BB」、並びに入賞及びリプレイ条件装置番号「2」（図14）に対応する条件装置「リプレイB」が作動可能となる。

【0139】

図13は、役物（特に第1実施形態では1BB及びRB）条件装置を示している。

役物条件装置番号「1」に相当する1BB条件装置は、1BBに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この1BB条件装置が作動すると、当選役である1BBが入賞可能となる。

また、図13の備考欄には、役物条件装置の作動終了条件を示している。1BB条件装置は、メダルの獲得枚数が218枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数が218枚を超えると1BB条件装置の作動終了条件を満たし、1BB条件装置の作動を終了する。

同様に、RBA条件装置及びRBB条件装置は、いずれも、8回の入賞若しくは12回の遊技、又は1BB条件装置の作動終了に基づき終了する。

【0140】

図14～図23は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「1」～「19」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「20」～「98」は、小役に係る条件装置番号である。

たとえば入賞及びリプレイ条件装置番号「1」に相当するリプレイA条件装置の当選役

10

20

30

40

50

には、リプレイ01～07（7種類のリプレイ）が含まれる。このように、1つの条件装置に複数の当選役が含まれる場合、当該条件装置の作動時には、当選役のうちすべての役に対応する図柄組合せが停止可能としてもよく、あるいは、一部（少なくとも1つ）の役に対応する図柄組合せが停止可能としてもよい。

本実施形態では、複数種類のリプレイの重複当選となっても、いずれか1つのリプレイのみが入賞する。同様に、後述するように複数種類の小役の重複当選となる場合もあるが、この場合には、本実施形態では小役が重複入賞する場合はなく、いずれか1つの小役のみが入賞可能となる。

【0141】

リプレイA条件装置～リプレイK条件装置において、備考欄には、押し順と停止図柄組合せ（リプレイの種類）との関係を併せて示している。備考欄中、たとえば「左1st」とは、左第一停止を意味する。

第1実施形態では、いずれの押し順（左第一停止、中第一停止、右第一停止）でもリプレイが入賞する。

また、リプレイA条件装置～リプレイI条件装置の備考欄において、右第一停止中、「?」、「○」は、「青BAR」が中段に停止可能であるか否か（「○」は、「青BAR」が中段に停止可能であり、「?」は、「青BAR」が中段に停止しない）を示している。詳細な説明については割愛するが、第1実施形態では、1BB作動中に、リプレイA～リプレイI条件装置の作動時に、右押し（右第一停止）かつ「青BAR」を中段に狙わせる演出を出力し、中段に停止した「青BAR」のリール31や数に応じて、有利さを示唆する演出を出力する。

【0142】

リプレイA条件装置には、当選役としてリプレイ01～07が含まれ、リプレイA条件装置の作動時には、本実施形態では、左又は中第一停止時にはリプレイ01又はリプレイ02を停止させ、右第一停止時にはリプレイ01を停止させる。

リプレイ01の図柄組合せは、図4中、役番号「004」～「007」である。したがって、リプレイ01の入賞時には、「リプレイ」－「黒BAR／赤7／blank／チェリー」－「ベルA」が有効ラインに停止する。中リール31の停止時に「黒BAR／赤7／blank／チェリー」が有効ライン（中中段）に停止すると、中上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール31の停止時に「ベルA」が有効ライン（右下段）に停止すると、右上段には「リプレイ」が停止する。よって、リプレイ01の図柄組合せが有効ラインに停止する（リプレイ01が入賞する）と、上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（上段リプレイ）が停止する。

一方、リプレイ02の入賞時には、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が有効ラインに停止する。

【0143】

なお、リプレイ01及びリプレイ02のいずれも、「PB=1」であるので、任意の方を停止させることができる。したがって、リプレイA条件装置作動時において、左又は中第一停止時には、ストップスイッチ42の押し順や操作タイミングに応じて、リプレイ01を停止させる場合とリプレイ02を停止させる場合とを割り振っており、停止出目を多様化させている。このことは、以下に説明するリプレイB～リプレイK条件装置作動時における左又は中第一停止時にも同様に当てはまる。

【0144】

また、リプレイA条件装置作動時に、右第一停止では、いずれのリール31も、中段に「青BAR」は停止しない。右リール31の停止時に4番の「青BAR」を中段に狙って右ストップスイッチ42を操作すると、3番の「ベルB」は右下段には停止せず、5番の「ベルA」が右下段に停止する。同様に、中リール31の停止時に19番の「青BAR」を中段に狙って中ストップスイッチ42を操作すると、19番の「青BAR」は中中段には停止せず、1番の「blank」が中中段に停止する。

さらに同様に、左リール31の停止時に16番の「青BAR」を中段に狙って左ストッ

10

20

30

40

50

プスイッチ４２を操作すると、１７番の「チェリー」は左上段には停止せず、０番の「リプレイ」が左上段に停止する。これにより、リプレイ０１が停止する。

【０１４５】

リプレイＢ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０８を含み、その停止制御は、リプレイＡ条件装置作動時と同じである。また、逆押しをしたときに、リプレイＡ条件装置作動時と同様に、「青ＢＡＲ」が中段に停止する場合はない。

リプレイＣ条件装置は、当選役として、リプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ０９を含み、リプレイＣ条件装置の作動時において、左又は中第一停止時にはリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０４が停止可能となる。

【０１４６】

リプレイＣ条件装置作動時に、右第一停止では、図１４に示すように、右リール３１のみ、中段に「青ＢＡＲ」が停止する。右リール３１の停止時に４番の「青ＢＡＲ」を中段に狙って右ストップスイッチ４２を操作すると、その位置で右リール３１が停止し、３番の「ベルＢ」が右下段（有効ライン）に停止する。また、中中段には「黒ＢＡＲ／赤７／blank／チェリー」が停止し、「青ＢＡＲ」は停止しない。さらにまた、左上段には「チェリー／ベルＡ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。

【０１４７】

リプレイＤ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１０を含み、リプレイＤ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時は役番号「０２１」のリプレイ０５が停止可能となる。

リプレイＤ条件装置作動時の右第一停止時は、中リール３１のみ、中中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。一方、右リール３１の停止時に４番の「青ＢＡＲ」を中段に狙ったときは、この位置では停止せず（３番の「ベルＢ」は右下段には停止せず）、右下段には「ベルＡ」が停止する。また、左上段には「リプレイ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。これにより、役番号「０２１」のリプレイ０５が停止する。

【０１４８】

リプレイＥ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１１を含み、リプレイＥ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０３が停止可能となる。

リプレイＥ条件装置作動時の右第一停止時は、左リール３１のみ、左中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。左中段に「青ＢＡＲ」が停止すると、左上段（有効ライン）には「チェリー」が停止する。また、右リール３１には「ベルＡ」が有効ラインに停止し、中リール３１には「黒ＢＡＲ／赤７／blank／チェリー」が有効ラインに停止する。

リプレイＦ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１２を含み、リプレイＦ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時は役番号「０２２」のリプレイ０５が停止可能となる。

【０１４９】

リプレイＦ条件装置作動時の右第一停止時は、右及び中リール３１の中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の中段に「青ＢＡＲ」が停止すると右下段には「ベルＢ」が停止する。中リール３１の停止時には「青ＢＡＲ」が中段に停止する。さらにまた、左リール３１の停止時には左上段に「リプレイ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。これにより、役番号「０２２」のリプレイ０５が停止する。

【０１５０】

リプレイＧ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１３を含み、リプレイＧ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０４が停止可能となる。

リプレイＧ条件装置作動時の右第一停止時は、右及び左リール３１について、中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の停止時に右中段に「青ＢＡＲ」が停止する

10

20

30

40

50

と右下段には「ベルB」が停止する。また、中リール31の停止時に中中段に「青BAR」を狙うと「青BAR」は停止せずに「黒BAR／赤7／blank／チェリー」が停止する。さらにまた、左リール31の停止時に左中段に「青BAR」が停止したときは左上段には「チェリー」が停止する。

【0151】

リプレイH条件装置は、当選役としてリプレイ01～リプレイ07及びリプレイ14を含み、リプレイH条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ01又はリプレイ02が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ05が停止可能となる。

リプレイH条件装置作動時の右第一停止時は、中及び左リール31について、中段に「青BAR」が停止可能となる。右リール31の停止時には右下段には「ベルA」が停止し、右中段に「青BAR」は停止しない。

10

また、中リール31の停止時に中中段に「青BAR」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール31の停止時に左中段に「青BAR」を狙うとその位置で停止し、左上段には「チェリー」が停止する。これにより、役番号「023」のリプレイ05が停止する。

【0152】

リプレイI条件装置は、当選役としてリプレイ01～リプレイ07及びリプレイ15を含み、リプレイI条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ01又はリプレイ02が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ05が停止可能となる。

リプレイI条件装置作動時の右第一停止時は、右、中及び左リール31について、中段に「青BAR」が停止可能となる。右リール31の停止時には右中段に「青BAR」を狙うとその位置で停止し、右下段には「ベルB」が停止する。

20

また、中リール31の停止時に中中段に「青BAR」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール31の停止時に左中段に「青BAR」を狙うとその位置で停止し、左上段には「チェリー」が停止する。これにより、中段ラインに「青BAR」揃いとなり、役番号「024」のリプレイ05が停止する。

【0153】

リプレイJ条件装置は、当選役としてリプレイ01、リプレイ02及びリプレイ15を含み、リプレイJ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ01又はリプレイ02が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ15が停止可能となる。

30

また、右第一停止時には、右、中及び左リール31の中段に「赤7」が停止可能となる。右リール31の中段に「赤7」が停止したときは右下段には「ベルA」が停止する。また、中リール31の中段に「赤7」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール31の中段に「赤7」を狙うとその位置で停止し、左上段には「ベルB」が停止する。これにより、役番号「147」のリプレイ15が停止し、中段に「赤7」揃いが停止する。

たとえばATに関する抽選(AT遊技回数の上乗せ等)に当選する等、遊技者に有利となる条件が成立した場合において、リプレイJ条件装置の作動時に、遊技者に対し、「赤7」を目押しさせる演出を出力し、「赤7」揃いを見せるようにする。

【0154】

リプレイK条件装置は、当選役としてリプレイ01及びリプレイ02を含み、リプレイK条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ01又はリプレイ02が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ01が停止可能となる。

40

また、右第一停止時には、右及び中リール31の中段に「赤7」が停止可能となるが、左リール31の中段には「赤7」は停止しない。右リール31の中段に「赤7」が停止したときは右下段には「ベルA」が停止する。また、中リール31の中段には「赤7」が停止可能となる。さらにまた、左リール31の中段に「赤7」を狙ったときは、15番の「リプレイ」が左上段に停止して「赤7」は左中段には停止しない。これにより、役番号「005」のリプレイ01が停止する。

リプレイK条件装置作動時においても、リプレイJ条件装置作動時と同様に、「赤7」を目押しさせる演出を出力し、「赤7」揃いを見せないようにする。

50

【0155】

リプレイL条件装置の作動時には、リプレイ08を有効ラインに停止させる。ここで、リプレイ08を有効ラインに停止させたときに、有効ラインに「スイカA／スイカB」－「スイカA／スイカB」－「スイカA／スイカB」が停止可能となる。

また、リプレイM条件装置の作動時には、リプレイ09を有効ラインに停止させる。ここで、リプレイ09を有効ラインに停止させたときに、有効ライン上にはスイカ図柄が揃わないが、「左上段」－「中中段」－「右上段」に「スイカA／スイカB」－「スイカA／スイカB」－「スイカA／スイカB」が停止可能となる。

【0156】

リプレイN条件装置の作動時には、リプレイ06が停止可能となり、有効ラインに「リプレイ」－「ベルA／ベルB」－「ベルA／ベルB」からなるチャンス目を停止させる。

リプレイO条件装置の作動時には、リプレイ07が停止可能となり、リプレイN条件装置の作動時と同様に、有効ラインに「リプレイ」－「ベルA／ベルB」－「ベルA／ベルB」からなるチャンス目を停止させる。

リプレイP条件装置の作動時には、リプレイ10が停止可能となり、有効ラインに「リプレイ」－「スイカA／スイカB」－「スイカA／スイカB」からなるチャンス目を停止させる。

チャンス目の信頼度は、「強チャンス目>チャンス目A チャンス目B」である。後述する図24において、当選番号「16」～「18」当選時に、チャンス目を出現させるとともに、AT抽選を実行する。このため、AT当選期待度は、「当選番号「18」>当選番号「16」「17」となっている。

【0157】

リプレイQ条件装置は、当選役としてリプレイ11及びリプレイ12を含み、リプレイQ条件装置作動時には、リプレイ11又はリプレイ12を停止させるようにする。左リール31の停止時に左上段に「チェリー」を狙うと（リプレイ11）その位置で停止する。また、左リール31の停止時に左上段に「ベルA」を狙うと（リプレイ12）その位置で停止し、左下段には「チェリー」が停止する。左上段又は左下段の「チェリー」の停止形（角チェリー）が弱チェリーを表すようにする。

リプレイR条件装置は、当選役としてリプレイ11～リプレイ13を含み、リプレイR条件装置作動時には、リプレイ11、又はリプレイ13のいずれかを停止させるようにする。左リール31の停止時に左上段に8番若しくは18番の「blank」（リプレイ13）、又は3番の「黒BAR」（リプレイ13）を停止可能とし、左中段に「チェリー」を停止可能とする。この停止形（中段チェリー）が強チェリーを表すものとなる。

リプレイS条件装置は、当選役としてリプレイ11～リプレイ14を含み、リプレイS条件装置作動時には、リプレイ11、リプレイ13又はリプレイ14のいずれかを停止させるようにする。リプレイR条件装置作動時と同様に、左中段に「チェリー」（強チェリー）を停止可能とする。

【0158】

以上のリプレイ条件装置においては、図24に示すように、リプレイAは単独当選し、1BBと重複当選しない。

これに対し、リプレイB～リプレイSは、非内部中では常に1BBと重複当選する。1BB条件装置とリプレイB～リプレイS条件装置が同時に作動する遊技では、リプレイB～リプレイS条件装置に基づくリール停止制御が優先され、常にいずれかのリプレイが入賞し、1BBが入賞する場合はない。

一方、1BB当選後の内部中遊技（図28、図30）では、リプレイA～リプレイS条件装置作動時の遊技では、1BB条件装置も作動しているが、リプレイの入賞が優先され、常にリプレイが入賞し、1BBが入賞する場合はない。

【0159】

1BB作動中かつRB内部中では、図34に示すように、リプレイA～リプレイS条件装置作動時の遊技では、同時に役物条件装置が作動する場合はなく（リプレイA～リプレ

10

20

30

40

50

イ S が単独当選し)、常にリプレイが入賞する。

1 B B 作動中かつ R B 内部中において、リプレイ A ～リプレイ S 条件装置作動時の遊技では、同時に R B A 又は R B B 条件装置も作動するが、リプレイの入賞が優先され、常にリプレイが入賞し、R B A 又は R B B が入賞する場合はない。

【0160】

いわゆる押し順ベルの条件装置は、以下の種類から構成されている。

小役 A 群条件装置：小役 A 0 1 条件装置～小役 A 2 4 条件装置

小役 B 群条件装置：小役 B 0 1 条件装置～小役 B 2 4 条件装置

小役 C 群条件装置：小役 C 0 1 条件装置～小役 C 2 4 条件装置

たとえば、後述する図 2 4 中、当選番号「2 2」に当選した遊技では、小役 A 0 1 条件装置が作動する遊技となる。

まず、小役 A 0 1 条件装置～小役 A 2 4 条件装置と、正解押し順との関係は、以下の通りである。

小役 A 0 1 条件装置～小役 A 0 4 条件装置：正解押し順 1 2 3 (左中右)

小役 A 0 5 条件装置～小役 A 0 8 条件装置：正解押し順 1 3 2 (左右中)

小役 A 0 9 条件装置～小役 A 1 2 条件装置：正解押し順 2 1 3 (中左右)

小役 A 1 3 条件装置～小役 A 1 6 条件装置：正解押し順 2 3 1 (中右左)

小役 A 1 7 条件装置～小役 A 2 0 条件装置：正解押し順 3 1 2 (右左中)

小役 A 2 1 条件装置～小役 A 2 4 条件装置：正解押し順 3 2 1 (右中左)

以下、いくつかの条件装置を抜粋して、当該条件装置作動時のリール停止制御について説明する。

【0161】

図 1 5 (図 1 6 以降の図も同様である)において、たとえば小役 A 0 1 条件装置の備考欄中、「1 2 3」とは、押し順 1 2 3 (左中右)を示す。また、たとえば「2 - -」とは、第一停止が「2 (中)」で、第二及び第三停止が任意であることを示す。

図 1 5 において、小役 A 0 1 条件装置は、小役 0 0 1、0 0 9～0 1 6、0 2 5、0 2 6、0 4 1、0 4 2、0 6 5、0 6 6 (合計 1 5 個)の当選役を含むものであり、押し順に応じて、それぞれ所定の小役が入賞可能となる条件装置である。

小役 A 0 1 条件装置作動時において、押し順 1 2 3 時には、「 $P B = 1 (1 / 1)$ 」で小役 0 0 1 を入賞させる。一方、押し順 1 3 2 時には、「 $1 / 2$ 」の割合で小役 0 0 9 ～小役 0 1 6 が入賞可能となる。換言すれば、押し順 1 3 2 時には、「 $1 / 2$ 」の割合で役の非入賞となり、上述したパターン図柄組合せが出現する。

小役 A 0 1 条件装置作動時において、左第一停止時には、小役 0 0 1 の左リール図柄である「リプレイ」を左上段に停止させる。次に、中第二停止時には、「ベル A」を中中段に停止させる。さらに、右第三停止時には、「スイカ A / スイカ B / 青 B A R」を右下段に停止させる。これにより、「 $P B = 1$ 」で小役 0 0 1 が入賞する。

なお、小役 0 0 1 入賞時には、有効ラインには「リプレイ」－「ベル A」－「スイカ A / スイカ B / 青 B A R」が停止するが、中段ラインには「ベル A」－「ベル A」－「ベル A」が停止する。

【0162】

一方、左第一停止時に「リプレイ」を左上段に停止させた後、右第二停止であるときは、小役 0 0 9 ～小役 0 1 6 のいずれかを入賞可能とするために、右下段に、「赤 7 / 黒 B A R / ブランク / チェリー」を停止させる。これら 4 図柄合算で「 $P B = 1$ 」配置であるので、右第二停止時にはこれらのいずれかの図柄を常に右下段に停止させる。

次に、中第三停止時には、小役 0 0 9 ～小役 0 1 6 のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「黒 B A R / 赤 7 / ブランク / チェリー」を停止させる。そして、小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

【0163】

たとえば第 1 に、「リプレイ」－「回転中」－「黒 B A R」となっているときは、中中

10

20

30

40

50

段に「黒BAR／赤7」を停止させることができれば、小役010又は小役012の入賞となるが、中中段に「黒BAR／赤7」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「黒BAR」となっている場合において、中リール31の停止時に「黒BAR／赤7」が停止する割合は「1／2」である。

停止形が「リプレイ」－「黒BAR／赤7」－「黒BAR」となったときは、小役010又は小役012の入賞となる。

一方、「リプレイ」－「回転中」－「黒BAR」となっている場合において、中リール31の停止時に「黒BAR／赤7」を停止させることができないときは、「ベルB」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルB」－「黒BAR」となり、パターン02（役番号「301」）となる。

10

【0164】

第2に、「リプレイ」－「回転中」－「赤7」となっているときは、中中段に「黒BAR／赤7」を停止させることができれば、小役009又は小役011の入賞となるが、中中段に「黒BAR／赤7」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「赤7」となっている場合において、中リール31の停止時に「黒BAR／赤7」が停止する割合は「1／2」である。

停止形が「リプレイ」－「黒BAR／赤7」－「赤7」となったときは、小役009又は小役011の入賞となる。

一方、「リプレイ」－「回転中」－「赤7」となっている場合において、中リール31の停止時に「黒BAR／赤7」を停止させることができないときは、「ベルB」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルB」－「赤7」となり、パターン02（役番号「300」）となる。

20

【0165】

第3に、「リプレイ」－「回転中」－「blank」となっているときは、中中段に「blank／チェリー」を停止させることができれば、小役013又は小役015の入賞となるが、中中段に「blank／チェリー」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「blank」となっている場合において、中リール31の停止時に「blank／チェリー」が停止する割合は「1／2」である。

停止形が「リプレイ」－「blank／チェリー」－「blank」となったときは、小役013又は小役015の入賞となる。

一方、「リプレイ」－「回転中」－「blank」となっている場合において、中リール31の停止時に「blank／チェリー」を停止させることができないときは、「ベルB」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルB」－「blank」となり、パターン02（役番号「302」）となる。

30

【0166】

第4に、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっているときは、中中段に「blank／チェリー」を停止させることができれば、小役014又は小役016の入賞となるが、中中段に「blank／チェリー」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

40

そして、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっている場合において、中リール31の停止時に「blank／チェリー」が停止する割合は「1／2」である。

停止形が「リプレイ」－「blank／チェリー」－「チェリー」となったときは、小役014又は小役016の入賞となる。

【0167】

一方、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっている場合において、中リール31の停止時に「blank／チェリー」を停止させることができないときは、「ベルB」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルB」－「チェリー」となり、パターン02（役番号「303」）となる。

50

以上より、小役 A 0 1 条件装置作動時における押し順 1 3 2 時には、「1 / 2」の割合で小役 0 0 9 ~ 小役 0 1 6 が入賞し、「1 / 2」の割合でパターン 0 2 が停止する（役の非入賞となる）。

【0 1 6 8】

また、小役 A 0 1 条件装置作動時において、中第一停止時は、図 1 5 に示すように、「1 / 8」の割合で小役 0 2 5 ~ 小役 0 2 6 の入賞となり、「7 / 8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、中第一停止時は、中中段に「ベル B」を停止させる（P B = 1）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「赤 7」を引き込む。左リール 3 1 の「赤 7」は 1 箇所のみに設けられているので、引込み率すなわち停止割合は「1 / 4」となる。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤 7 / 黒 B A R」を引き込む。右リール 3 1 の「赤 7 / 黒 B A R」は 5 図柄間隔で各 1 箇所に設けられているので、引込み率すなわち停止割合は「1 / 2」となる。

一方、「回転中」-「ベル B」-「赤 7 / 黒 B A R」となった場合において、左停止時に「赤 7」を停止させることができないときは、「リプレイ」（P B = 1）を停止させる。

【0 1 6 9】

また、「赤 7」-「ベル B」-「回転中」となった場合において、右停止時に「赤 7 / 黒 B A R」を停止させることができないときは、「ベル A」（P B = 1）を停止させる。

以上より、中第一停止時に「赤 7」-「ベル B」-「赤 7 / 黒 B A R」が停止する割合は「1 / 8」となる。

また、小役 0 2 5 ~ 小役 0 2 6 の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」-「ベル B」-「赤 7 / 黒 B A R」（パターン 0 2）

「赤 7」-「ベル B」-「ベル A」（パターン 0 3）

のいずれかとなる。

【0 1 7 0】

さらにまた、小役 A 0 1 条件装置作動時において、右第一停止時は、図 1 5 に示すように、「1 / 8」の割合で小役 0 4 1 ~ 小役 0 4 2 の入賞となり、「7 / 8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、右第一停止時は、右下段に「ベル B」を停止させる（P B = 1）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「赤 7」を引き込む。上記のように、「赤 7」の引込み率は「1 / 4」である。

さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「赤 7 / 黒 B A R」を引き込む。上記のように、「赤 7 / 黒 B A R」の引込み率は「1 / 2」となる。

一方、「回転中」-「赤 7 / 黒 B A R」-「ベル B」となった場合において、左停止時に「赤 7」を停止させることができないときは、「リプレイ」（P B = 1）を停止させる。

【0 1 7 1】

また、「赤 7」-「回転中」-「ベル B」となった場合において、中停止時に「赤 7 / 黒 B A R」を停止させることができないときは、「リプレイ」（P B = 1）を停止させる。

以上より、右第一停止時に「赤 7」-「赤 7 / 黒 B A R」-「ベル B」が停止する割合は「1 / 8」となる。

また、小役 0 4 1 ~ 小役 0 4 2 の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」-「赤 7 / 黒 B A R」-「ベル B」（パターン 0 5）

「赤 7」-「リプレイ」-「ベル B」（パターン 0 4）

のいずれかとなる。

【0 1 7 2】

次に、小役 A 0 1 条件装置作動時において、1 B B 遊技中の R B 内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず小役 0 0 1 を入賞させるように停止制御する。小役 0 0 1 を入賞させるときの停止制御は、正解押し順 1 2 3 時と同様である。

一方、小役 A 0 1 条件装置作動時において、1 B B 遊技中の一般遊技中（R B 非内部中）は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 0 6 5 又は小役 0 6 6 を入賞さ

10

20

30

40

50

せるように停止制御する。小役065及び小役066は、通常遊技中（役物未作動時）には停止しないが、小役A01条件装置に含まれる当選役であるので、1BB遊技中に限り、小役065又は小役066を停止可能としている。条件装置に含まれる小役の当選役については、いずれかの遊技状態で出現可能とする必要があるためである。このことは、小役A02～小役A24条件装置の小役067～小役112についても同様である。

また、小役065又は小役066のように、1BB遊技中の一般遊技中（RB非内部中）に入賞可能となる役は、「PB≠1」（左リール31の「赤7」は「1/4」で停止、中及び右リール31の図柄は「PB=1」。よって入賞割合は「1/4」。）である。

【0173】

小役A02～小役A04条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順123時には小役001（高目ベル（7枚役））を入賞させる。また、第一停止押し順正解（左）かつ第二停止押し順不正解（右）の場合には、「1/2」の割合で1枚役を入賞させ、「1/2」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となるように制御する。

また、第一停止押し順不正解（中又は右）の場合には、「1/8」の割合で1枚役を入賞させ、「7/8」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となるように制御する。

【0174】

小役A05条件装置作動時において、正解押し順132時には、「PB=1」で小役002を入賞させる。小役002の入賞時には、有効ライン上に「リプレイ」－「ベルA」－「リプレイ」が停止するが、中段ラインには、「ベルA」－「ベルA」－「ベルB」が停止する。

一方、押し順123時には、「1/2」の割合で小役009～小役016を入賞させ、「1/2」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。

小役A05条件装置作動時において、左第一停止時には、小役002の左リール図柄である「リプレイ」を左上段に停止させる。次に、右第二停止時には、「リプレイ」を右下段に停止させる。さらに、中第三停止時には、「ベルA」を中中段に停止させる。これにより、「PB=1」で小役002が入賞する。

【0175】

一方、左第一停止時に「リプレイ」を左上段に停止させた後、中第二停止であるときは、小役009～小役016のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「赤7/黒BAR/blank/チェリー」を停止させる（合算で「PB=1」）。

次に、右第三停止時には、右下段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

この場合、中中段に「赤7/黒BAR/blank/チェリー」のいずれも図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「1/2」である。たとえば「リプレイ」－「赤7」－「回転中」となった場合には、「1/2」の割合で「赤7/黒BAR」を停止させ、小役011又は小役012を入賞させることができる。

よって、小役A05条件装置作動時における押し順123時には、「1/2」の割合で小役009～小役016が入賞し、「1/2」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。

【0176】

また、小役A05条件装置作動時において、中第一停止時は、図15に示すように、「1/8」の割合で小役033～小役034の入賞となり、「7/8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、中第一停止時は、中中段に「ベルB」を停止させる（PB=1）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「赤7」を引き込む（割合「1/4」）。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤7/黒BAR」を引き込む（割合「1/2」）。

一方、小役033～小役034の非入賞時の停止形は、

10

20

30

40

50

「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」（パターン０２）

「赤７」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（パターン０３）

のいずれかとなる。

【０１７７】

さらにまた、小役Ａ０５条件装置作動時において、右第一停止時は、図１５に示すように、「１／８」の割合で小役０４９～小役０５０の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、右第一停止時は、右下段に「ベルＢ」を停止させる（ $PB=1$ ）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「赤７」を引き込む。上記のように、「赤７」の引込み率は「１／４」である。

さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「blank／チェリー」を引き込む。「blank／チェリー」の引込み率は「１／２」となる。

以上より、右第一停止時に「赤７」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」が停止する割合は「１／８」となる。

一方、小役０４９～小役０５０の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」（パターン０５）

「赤７」－「リプレイ」－「ベルＢ」（パターン０４）

のいずれかとなる。

【０１７８】

さらにまた、小役Ａ０５条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず小役００２を入賞させるように停止制御する。この場合の停止制御は、正解押し順１２３時と同様である。

一方、小役Ａ０５条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０７５又は小役０７６を入賞させるように停止制御する。

【０１７９】

小役Ａ０６～小役Ａ０８条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順１３２時には小役００２（高目ベル（７枚役））を入賞させる。また、第一停止押し順正解（左）かつ第二停止押し順不正解（中）の場合には、「１／２」の割合で１枚役が入賞し、「１／２」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となる。

また、第一停止押し順不正解（中又は右）の場合には、「１／８」の割合で１枚役が入賞し、「７／８」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となる。

【０１８０】

小役Ａ０９条件装置作動時において、正解押し順２１３時には、「 $PB=1$ 」で小役００３又は小役００４を入賞させる。一方、押し順２３１時には、「１／２」の割合で小役０２５～小役０３２を入賞させ、「１／２」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。

小役Ａ０９条件装置作動時において、中第一停止時には、小役００３の中リール図柄である「ベルＢ」を中中段に停止させる（ $PB=1$ ）。次に、左第二停止時には、「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」（いずれも「 $PB \neq 1$ 」）を停止可能であるときはそれぞれ「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」を停止させる。「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」を停止させることができないときは「ベルＡ」（ $PB=1$ ）を停止させる。

次に、右第三停止時に、「ベルＡ／青ＢＡＲ」－「ベルＢ」－「回転中」となっているときは、「ベルＢ」を右下段に停止させる（ $PB=1$ ）。これにより、小役００３が入賞する。

【０１８１】

また、右第三停止時に、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」となっているときは、「ベルＡ」を右下段に停止させる（ $PB=1$ ）。これにより、小役００４が入賞する。

【０１８２】

小役００３の入賞時には、有効ライン上に「ベルＡ／青ＢＡＲ」－「ベルＢ」－「ベル

10

20

30

40

50

B」が停止する。

また、小役004の入賞時には、有効ライン上に「ベルB」－「ベルB」－「ベルA」（ベル揃い）が停止する。

なお、上記の小役A09条件装置作動時以外にも、後述する小役A17条件装置作動時における正解押し順312時等、入賞可能となる小役を2種類有し、かつ、いずれか一方の小役だけで「PB＝1」となっている場合を有するが、停止出目の多様化を図るため、「PB≠1」の小役を停止可能であるときは、当該小役を停止させる場合がある。

【0183】

一方、中第一停止時に「ベルB」を中中段に停止させた後、右第二停止であるときは、小役025～小役032のいずれかを入賞可能とするために、右下段に、「赤7／黒BAR／blank／チェリー」を停止させる（合算で「PB＝1」）。

10

次に、左第三停止時には、左上段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

この場合、右下段に「赤7／黒BAR／blank／チェリー」のいずれの図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「1／2」である。たとえば「回転中」－「ベルB」－「赤7」となった場合には、「1／2」の割合で「赤7／青BAR」を停止させ、小役025又は小役027を入賞させることができる。

よって、小役A09条件装置作動時における押し順231時には、「1／2」の割合で小役025～小役032が入賞し、「1／2」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。

20

【0184】

また、小役A09条件装置作動時において、左第一停止時は、図16に示すように、「1／8」の割合で小役009～小役010の入賞となり、「7／8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、左第一停止時は、左上段に「リプレイ」を停止させる（PB＝1）。また、左第一停止後の中停止時には中中段に「黒BAR」を引き込む（割合「1／4」）。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には右下段に「赤7／黒BAR」を引き込む（割合「1／2」）。

一方、小役009～小役010の非入賞時の停止形は、

30

「リプレイ」－「ベルB」－「赤7／黒BAR」（パターン02）

「リプレイ」－「ベルB」－「ベルA」（パターン03）

のいずれかとなる。

【0185】

さらにまた、小役A09条件装置作動時において、右第一停止時は、図16に示すように、「1／8」の割合で小役057の入賞となり、「7／8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、右第一停止時は、右下段に「リプレイ」を停止させる（PB＝1）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「スイカA／スイカB」を引き込む。「スイカA／スイカB」の引込み率は「1／2」である。

40

さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「黒BAR」を引き込む。「黒BAR」の引込み率は「1／4」となる。

以上より、右第一停止時に「スイカA／スイカB」－「黒BAR」－「リプレイ」が停止する割合は「1／8」となる。

一方、小役057の非入賞時の停止形は、

「スイカA／スイカB／赤7／青BAR」－「リプレイ」－「リプレイ」（パターン04）

「リプレイ」－「黒BAR／赤7／blank／チェリー」－「リプレイ」（パターン01）

のいずれかとなる。

50

【0186】

次に、小役A09条件装置作動時において、1BB遊技中のRB内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず小役003又は小役004を入賞させるように停止制御する。この場合の停止制御は、正解押し順213時と同様である。

一方、小役A09条件装置作動時において、1BB遊技中の一般遊技中（RB非内部中）は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、小役081又は小役082を入賞させるように停止制御する。

【0187】

小役A10～小役A12条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順213時には小役003又は小役004（高目ベル（7枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（中）かつ第二停止押し順不正解（右）の場合には、「1/2」の割合で1枚役を入賞させ、「1/2」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、第一停止押し順不正解（左又は右）の場合には、「1/8」の割合で1枚役を入賞させ、「7/8」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

さらにまた、上記と同様に、小役A13～小役A16条件装置作動時においては、正解押し順231時には小役005（高目ベル（7枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（中）かつ第二停止押し順不正解（左）の場合には、「1/2」の割合で1枚役を入賞させ、「1/2」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、第一停止押し順不正解（左又は右）の場合には、「1/8」の割合で1枚役を入賞させ、「7/8」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

【0188】

小役A17条件装置作動時において、正解押し順312時には、「PB=1」で小役006又は小役007を入賞させる。一方、押し順321時には、「1/2」の割合で小役041～小役048を入賞させ、「1/2」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。

小役A17条件装置作動時において、右第一停止時には、小役006及び小役007の右リール図柄である「ベルB」を右下段に停止させる。次に、左第二停止時には、「青BAR」又は「ベルB」（いずれも「PB≠1」）を停止可能であるときは「青BAR」又は「ベルB」を左上段に停止させ、「青BAR」又は「ベルB」を停止させることができないときは「ベルA」（PB=1）を左上段に停止させる。

さらに、中第三停止時に、「青BAR/ベルA」－「回転中」－「ベルB」であるときには「ベルA」を中中段に停止させる。これにより、小役006が入賞する。

一方、中第三停止時に、「ベルB」－「回転中」－「ベルB」であるときには「リプレイ」を中中段に停止させる。これにより、小役007が入賞する。

【0189】

一方、右第一停止時に「ベルB」を右下段に停止させた後、中第二停止であるときは、小役041～小役048のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「赤7/黒BAR/blank/チェリー」を停止させる（合算で「PB=1」）。

次に、左第三停止時には、左上段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

この場合、中中段に「赤7/黒BAR/blank/チェリー」のいずれの図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「1/2」である。たとえば「回転中」－「赤7」－「ベルB」となった場合には、「1/2」の割合で「赤7/青BAR」を停止させ、小役042又は小役044を入賞させることができる。

よって、小役A17条件装置作動時における押し順321時には、「1/2」の割合で小役041～小役048が入賞し、「1/2」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。

【0190】

また、小役A17条件装置作動時において、左第一停止時は、図17に示すように、「

10

20

30

40

50

「1／8」の割合で小役009又は小役011の入賞となり、「7／8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、左第一停止時は、左上段に「リプレイ」を停止させる（PB＝1）。また、左第一停止後の中停止時には中中段に「黒BAR／赤7」を引き込む（割合「1／2」）。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には右下段に「赤7」を引き込む（割合「1／4」）。

一方、小役009又は小役011の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」－「黒BAR／赤7／blank／チェリー」－「リプレイ」（パターン01）

「リプレイ」－「ベルB」－「黒BAR／赤7／blank／チェリー」（パターン02）のいずれかとなる。

【0191】

さらにまた、小役A17条件装置作動時において、中第一停止時は、図17に示すように、「1／8」の割合で小役037又は小役039の入賞となり、「7／8」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、中第一停止時は、右下段に「ベルB」を停止させる（PB＝1）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「スイカA／スイカB」を引き込む（引込み率「1／2」）。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤7」を引き込む（引込み率「1／4」）。

一方、小役037又は小役039の非入賞時の停止形は、

「スイカA／スイカB／赤7／青BAR」－「ベルB」－「ベルA」（パターン03）

「リプレイ」－「ベルB」－「赤7／黒BAR／blank／チェリー」（パターン02）

のいずれかとなる。

【0192】

次に、小役A17条件装置作動時において、1BB遊技中のRB内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず小役006又は小役007を入賞させるように停止制御する。この場合の停止制御は、押し順正解312時と同様である。

一方、小役A01条件装置作動時において、1BB遊技中の一般遊技中（RB非内部中）は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、小役097又は小役098（入賞割合「1／4」）を入賞させるように停止制御する。

【0193】

小役A18～小役A20条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順312時には小役006又は小役007（高目ベル（7枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（右）かつ第二停止押し順不正解（中）の場合には、「1／2」の割合で1枚役を入賞させ、「1／2」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、第一停止押し順不正解（左又は中）の場合には、「1／8」の割合で1枚役を入賞させ、「7／8」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、小役A21～小役A24条件装置作動時においては、正解押し順321時には小役008（高目ベル（7枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（右）かつ第二停止押し順不正解（左）の場合には、「1／2」の割合で1枚役を入賞させ、「1／2」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、第一停止押し順不正解（左又は中）の場合には、「1／8」の割合で1枚役を入賞させ、「7／8」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

【0194】

小役B01～小役B24条件装置は、それぞれ小役A01～小役A24条件装置に類似する条件装置であり、小役A01～小役A24条件装置と同様に、正解押し順では7枚役を入賞させ、第一停止押し順正解かつ第二停止押し順不正解の場合には「1／2」の割合で1枚役を入賞させ、「1／2」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

また、第一停止押し順不正解の場合には、「1／8」の割合で1枚役を入賞させ、「7／8」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。

小役B01～小役B24条件装置は、それぞれ、小役A01～小役A24条件装置に対し、当選役として小役116を加えたものであり、それ以外は小役A01～小役A24条件装置と同じである。

また、小役B01～小役B24条件装置は、それぞれ、小役A01～小役A24条件装置に対し、役物未作動時における正解押し順及び不正解押し順は同一である。さらに、小役B01～小役B24条件装置は、それぞれ、小役A01～小役A24条件装置に対し、役物未作動時における正解押し順時の入賞役、並びに不正解押し順時に入賞可能となる役及びその入賞率についても同一である。

【0195】

たとえば小役B01条件装置は、正解押し順123では「PB=1」で小役001を入賞させる点で、小役A01条件装置と同じである。

また、小役B01条件装置は、不正解押し順132では「1／2」の割合で小役009～小役016を入賞可能とする点は小役A01条件装置と同じである。

さらにまた、小役B01条件装置は、不正解押し順中第一停止では「1／8」の割合で小役025～小役026を入賞可能とする点は小役A01条件装置と同じである。

さらに、小役B01条件装置は、不正解押し順右第一停止では「1／8」の割合で小役041～小役042を入賞可能とする点は小役A01条件装置と同じである。

【0196】

一方、小役B01条件装置～小役B24条件装置は、それぞれ、小役A01～小役A24条件装置に対し、役物作動時の入賞役が相違する。

小役B01～小役B04条件装置では、1BB作動中は、左第一停止のときは「PB=1」で小役001を入賞させる。

また、小役B05～小役B08条件装置では、1BB作動中は、左第一停止のときは「PB=1」で小役002を入賞させる。

さらにまた、小役B09～小役B12条件装置では、1BB作動中は、中第一停止のときは「PB=1」で小役003又は小役004を入賞させる。

さらに、小役B13～小役B16条件装置では、1BB作動中は、中第一停止のときは「PB=1」で小役005を入賞させる。

また、小役B17～小役B20条件装置では、1BB作動中は、右第一停止のときは「PB=1」で小役006又は小役007を入賞させる。

さらにまた、小役B21～小役B24条件装置では、1BB作動中は、右第一停止のときは「PB=1」で小役008を入賞させる。

【0197】

小役C01～小役C24条件装置は、それぞれ小役B01～小役B24条件装置に類似する条件装置であり、小役B01～小役B24条件装置と同様に、役物未作動時において、正解押し順では7枚役を入賞させ、不正解押し順では1枚役又は取りこぼしとなる条件装置である。

小役C01～小役C24条件装置は、それぞれ、小役A01～小役A24条件装置に対し、当選役として小役117を加えたものであり、それ以外は小役A01～小役A24条件装置と同じである。

さらに、小役C01～小役C24条件装置は、それぞれ、小役B01～小役B24条件装置と同一の停止制御が実行される条件装置である。

【0198】

小役D01～小役D04条件装置は、図25及び図27に示すように、1BBの非内部中遊技では、1BB条件装置と同時に作動する（1BBと、小役D1～小役D4のいずれか1つとが重複当選する）場合を有する。

また、小役D01～小役D04条件装置は、図29及び図31に示すように、1BBの内部中遊技（1BB条件装置が作動している遊技）で作動する（1BB内部中に、小役D

10

20

30

40

50

1～小役D4のいずれか1つが単独当選する)場合を有する。

さらにまた、小役D01～小役D04条件装置は、図33及び図35に示すように、1BB作動中に作動する場合を有する。

【0199】

小役D1条件装置は、1BB未作動時(非内部中及び内部中)において、左第一停止時は、「PB=1」で、小役025～小役040を停止させる。

これに対し、1BB未作動時において、中又は右第一停止時は、1BBを最大表示させる。ここで、「1BBを最大表示」とは、1BBの図柄組合せをできる限り有効ラインに停止させる停止制御である。たとえば、中第一停止であるときは、「スイカB」を中中段に停止させる。その後、左停止時は「ベルB」を左上段に停止させ、右停止時は「ベルA」を右下段に停止させる。ここで、左リール31の「ベルB」及び中リール31の「スイカB」は「PB≠1」である。一方、右リール31の「ベルA」は「PB=1」である。よって、1BBの図柄組合せは「PB≠1」である。

【0200】

たとえば「回転中」－「回転中」－「ベルA」となった場合において、中リール31の停止時に「スイカB」を停止させることができないときは、「黒BAR／赤7／blank／チェリー」(合算で「PB=1」)を停止させ、さらに、左リール31の停止時には「赤7／青BAR／スイカA／スイカB」(合算で「PB=1」)を停止させ、小役115を入賞させる。

一方、「ベルB」－「回転中」－「ベルA」となった場合において、中リール31の停止時に「スイカB」を停止させることができないときは、「青BAR／スイカA」を停止させ(「スイカB／青BAR／スイカA」で「PB=1」)、小役113を入賞させる。

同様に、「回転中」－「スイカB」－「ベルA」となった場合において、左リール31の停止時に「ベルB」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させ(「チェリー／ベルB」で「PB=1」)、小役114を入賞させる。

よって、1BBを停止させることができないときは、小役113～小役115のいずれかが停止可能となるので、役の取りこぼし(非入賞)は生じない。

【0201】

また、小役D1条件装置は、1BB作動時には、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、「PB=1」で1枚役を入賞させる。この場合には、小役025～小役040である「赤7／青BAR／スイカA／スイカB」－「ベルB」－「赤7／黒BAR／blank／チェリー」を停止させる(合算で「PB=1」)。

【0202】

小役D2条件装置は、1BB未作動時において、中第一停止時は、「PB=1」で、小役025～小役040を停止させる。

これに対し、1BB未作動時において、左又は右第一停止時は、1BBを最大表示させる。1BBを停止させることができないときは、小役113～小役116を入賞させる(役の取りこぼしは生じない)。

また、小役D2条件装置は、1BB作動時には、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、「PB=1」で1枚役を入賞させる。この場合には、小役025～小役040を停止させる。

【0203】

小役D3条件装置は、1BB未作動時において、押し順312時は、「PB=1」で小役115を入賞させる。一方、1BB未作動時において、押し順312以外の場合は、1BBを最大表示させる。1BBを停止させることができないときは、小役113～小役115又は小役117を入賞させる(役の取りこぼしは生じない)。

また、小役D3条件装置は、1BB作動時には、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、「PB=1」で1枚役を入賞させる。この場合には、小役025～小役040を停止させる。

【0204】

10

20

30

40

50

小役D 4条件装置は、1 B B未作動時において、押し順3 2 1時は、「P B = 1」で小役1 1 5を入賞させる。一方、1 B B未作動時において、押し順3 2 1以外の場合は、1 B Bを最大表示させる。1 B Bを停止させることができないときは、小役1 1 3～小役1 1 7を入賞させる（役の取りこぼしは生じない）。

また、小役D 4条件装置は、1 B B作動時には、ストップスイッチ4 2の押し順にかかわらず、「P B = 1」で1枚役を入賞させる。この場合には、小役0 2 5～小役0 4 0を停止させる。

【0 2 0 5】

小役E 条件装置は、当選役として小役0 0 9～0 2 3、0 2 5～0 3 9、0 4 1～0 5 5を含むが、これらすべての役の図柄組合せを合算しても図柄配列上「P B ≠ 1」となっている。よって、小役E 条件装置の作動時には、目押しが必要であり、「P B ≠ 1」役となっている。

10

小役F 条件装置は、当選役として、小役1 1 8を除くすべての小役0 0 1～小役1 1 7を含むものであり、ストップスイッチ4 2の押し順にかかわらず、いずれかの7枚役（小役0 0 1～小役0 0 8）を入賞させる（P B = 1）。また、ストップスイッチ4 2の押し順に応じて、たとえば押し順1 2 3時には小役0 0 1を入賞させ、押し順1 3 2時には小役0 0 2を入賞させ、・・・と定められている。

小役G 条件装置は、当選役として、小役0 0 1～小役1 1 7と、1 B B作動中にのみ抽選される小役1 1 8を含むものである。1 B B作動中にのみ小役1 1 8が抽選されることから、小役1 1 8を「増加役」と称する場合がある。小役G 条件装置の作動時には、「P B = 1」で小役1 1 8（1枚役）を入賞させる。

20

【0 2 0 6】

図2 4～図3 7は、第1実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図である。置数表では、R T（遊技状態）ごと及び設定値ごとの置数を示している。図2 4～図3 7で示す数値を「6 5 5 3 6」で割ると、当選確率となる。たとえば、図2 4中、当選番号「4」の置数は、全設定共通で「1 5 2 4」であり、当選確率は、「1 5 2 4 / 6 5 5 3 6」となる。

当選番号「0」～「1 0 0」のうち、当選番号「0」は非当選に相当し、当選番号「1」～「1 0 0」はいずれかの役の当選に相当する。

【0 2 0 7】

30

また、「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、第1実施形態では、「設定1」～「設定6」の6段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者の有利度が高くなるように設定している。

図2 4～図3 7において、たとえば図2 4中、当選番号「4」に当選すると、役物条件装置番号「1」の1 B B条件装置（図1 3）、並びに、入賞及びリプレイ条件装置番号「2」のリプレイB条件装置（図1 4）が作動可能となり、リプレイ0 1又はリプレイ0 2が停止可能となる。

【0 2 0 8】

また、各置数表においては、有利区間の抽選（有利区間移行抽選）の有無を併せて表示している。「○」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されることを意味し、「?」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されないことを意味する。「-」は、抽選の対象となっていないために（置数が「0」であることにより）有利区間の抽選対象にならないことを意味する。さらに第1実施形態では、有利区間抽選が実行されるときは、「1 / 1」の確率で有利区間に当選するように設定されている。

40

第1実施形態において、有利区間の抽選が実行されないのは、非当選時、R B A、R B B、リプレイA、1 B B及びリプレイB、小役G当選時である。

【0 2 0 9】

ここで、非内部中と内部中とで異なる当選確率を有する当選番号については、有利区間の抽選をしないように設定している。このため、たとえば非R Tの非内部中と非R Tの内部中とで異なる当選確率となっている当選番号「3」（リプレイA）当選時は、有利区間

50

移行抽選は実行しない。

また、当選番号「4」は、役物作動時（1 B B 作動中）において、R B 非内部中と R B 内部中とで当選確率が異なるため（図 3 2 及び図 3 4 参照）、当選番号「4」当選時は、有利区間移行抽選は実行しない。

【0 2 1 0】

同様に、当選番号「1」及び「2」は、役物作動時（1 B B 作動中）において、R B 非内部中と R B 内部中とで当選確率が異なるため、当選番号「1」及び「2」当選時には有利区間移行抽選は実行しない。

さらにまた、当選番号「1 0 0」は、1 B B 作動中かつ R B 作動中（図 3 7）と、他の遊技状態とで当選確率が異なるため、当選番号「1 0 0」当選時には有利区間移行抽選は実行しない。

10

さらに、各遊技状態ごとの置数表において、最後の部分には、1 B B、リプレイ、及び小役の合算値を示している。

【0 2 1 1】

まず、図 2 4 及び図 2 5 は、非 R T かつ非内部中（1 B B 非内部中）における当選番号「1」～「1 0 0」の置数を示す図である。非内部中では、役物については 1 B B が抽選される（当選番号「4」～「2 1」、及び「9 4」～「9 7」）が、R B（当選番号「1」及び「2」）は抽選されない。R B は後述する 1 B B 作動中の R B 非内部中で抽選される。

また、非 R T では、後述する R T 1 のときと異なり、当選番号「3」（リプレイ A）は抽選されない。リプレイ A 以外のリプレイ B～リプレイ S については、1 B B と重複当選するように設定されている。

20

また、押し順ベルに相当する当選番号「2 2」～「9 3」は、いずれも抽選される。また、レア小役としての小役 D 0 1～小役 D 0 4 は、1 B B との重複当選するように設定されている（当選番号「9 4」～「9 7」）。

さらにまた、当選番号「9 8」及び「9 9」は、レア小役として抽選されるが、当選番号「1 0 0」は、抽選されない。当選番号「1 0 0」は、後述する 1 B B 作動中かつ R T 作動中でのみ抽選される。

【0 2 1 2】

図 2 6 及び図 2 7 は、R T 1 かつ非内部中における置数を示す図である。R T 1 かつ非内部中において、非 R T かつ非内部中と異なる点は、当選番号「3」（リプレイ A）が抽選される点である。また、非 R T かつ非内部中における非当選確率に対応する置数「3 6 3 8」が当選番号「3」の当選置数となっているため、R T 1 かつ非内部中における非当選確率は「0」である。

30

図 2 8 及び図 2 9 は、非 R T かつ 1 B B 内部中における置数を示す図である。1 B B 内部中となったときは、1 B B は抽選されないため、当選番号「4」～「2 1」は、リプレイの単独当選となる。同様に、当選番号「9 4」～「9 7」は、小役 D の単独当選となる。当選番号「4」～「2 1」及び「9 4」～「9 7」の置数は、非 R T の非内部中と 1 B B 内部中とで同一である。

なお、内部中において当選番号「4」～「2 1」又は「9 4」～「9 7」に当選したときは、それぞれ、1 B B 条件装置が作動している状態で当該当選番号に対応する条件装置が作動する。したがって、非内部中において当選番号「4」～「2 1」又は「9 4」～「9 7」に当選して作動する条件装置の組合せと、内部中において当該当選番号に当選して作動する条件装置との組合せは、同じである。

40

【0 2 1 3】

図 3 0 及び図 3 1 は、R T 1 かつ 1 B B 内部中における置数を示す図である。上記と同様に、当選番号「4」～「2 1」は、リプレイの単独当選となり、当選番号「9 4」～「9 7」は、小役 D の単独当選となる。当選番号「4」～「2 1」及び「9 4」～「9 7」の置数は、R T 1 の非内部中と 1 B B 内部中とで同一である。

図 3 2 及び図 3 3 は、1 B B 作動中かつ R B 非内部中における置数を示す図である。1

50

ＢＢ作動中は、１ＢＢ及びリプレイは抽選されないので、当選番号「３」～「２１」の置数はいずれも「０」である。また、ＲＢ非内部中では、ＲＢＡ及びＲＢＢが抽選される。さらにまた、小役の当選に相当する当選番号「２２」～「１００」の置数は、１ＢＢ未作動時の１ＢＢ内部中と同一である。さらに、非当選確率は「０」である。

【０２１４】

図３４及び図３５は、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中（ＲＴ２）における置数を示す図である。ＲＢ内部中になるとＲＢは抽選されないので、当選番号「１」及び「２」の置数はいずれも「０」である。また、ＲＢ非内部中と異なり、リプレイ（単独当選）はすべて抽選される（当選番号「３」～「２１」）。ここで、当選番号「３」及び「４」の置数は、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中と「１」だけ相違する。さらにまた、小役の当選に相当する当選番号「２２」～「１００」の置数は、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中と同様である。さらに、非当選確率は「０」である。

10

図３６及び図３７は、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中における置数を示す図である。この遊技状態では、当選番号「９９」及び「１００」のみが抽選される。非当選確率は「１７２９１／６５５３６」である。

【０２１５】

次に、第１実施形態におけるＲＴ遷移について説明する。

図３８は、第１実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。まず、ＲＷＭ５３が初期化されると、非ＲＴに移行する。ここでの「ＲＷＭ初期化」とは、ＲＷＭ５３の全範囲の初期化を示し、１ＢＢに当選している情報や、ＲＴ状態を含むものである。ＲＴ状態のデータが初期化されると「０」となるが、ＲＴ状態のデータが「０」の場合は、非ＲＴに相当する。

20

最初の非ＲＴは、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中である。非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中は、押し順ベルに当選してパターン図柄組合せが停止するか、又は１ＢＢに当選するまで維持される。非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、パターン図柄組合せが停止する前に１ＢＢに当選したときは、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中となり、この非ＲＴかつ１ＢＢ内部中においてパターン図柄組合せが出現してもＲＴ１には移行しない。

【０２１６】

一方、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、１ＢＢに当選する前にパターン図柄組合せが出現したときは、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中に移行する。ＲＴ１に移行したときは、１ＢＢ遊技を経由しなければ非ＲＴに移行することはない。そして、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中において１ＢＢに当選すると、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中となる。

30

非ＲＴかつ１ＢＢ内部中、及びＲＴ１かつ１ＢＢ内部中は、１ＢＢが入賞するまで維持される。

【０２１７】

ここで、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、１ＢＢの当選確率は、上述したように置数「１６６８２」であるので（図２５参照）、比較的早期に当選する。

一方、押し順ベルの当選置数の合算値（当選番号「２２」～「９３」は、「４５２１６」であり、そのうち、パターン図柄組合せが出現する割合は、

$$0 \times 1 / 6 + 1 / 6 \times 1 / 2 + 1 / 3 \times 7 / 8 + 1 / 3 \times 7 / 8$$

$$0.667$$

40

である。

よって、

押し順ベルに当選し、パターン図柄組合せが出現する割合（置数相当値）は、

$$45216 \times 0.667$$

$$30159$$

となる。

【０２１８】

したがって、「パターン図柄組合せが出現する割合」／（パターン図柄が出現する割合＋１ＢＢに当選する割合）

50

$$= 30159 / (30159 + 16682) \\ 0.644$$

となる。

よって、非 R T かつ 1 B B 非内部中においては、約 64% の割合で R T 1 かつ 1 B B 非内部中となり、約 36% の割合で非 R T かつ 1 B B 内部中となる。

【0219】

非 R T かつ 1 B B 内部中、又は R T 1 かつ 1 B B 内部中において 1 B B が入賞すると、1 B B 作動中に移行する。1 B B 作動中は、最初は、1 B B 作動かつ R B 非内部中となる。1 B B 作動かつ R B 非内部中では R B が抽選される。そして、R B に当選すると、1 B B 作動かつ R B 内部中となり、この遊技状態が R T 2 となる。そして、R T 2 において、R B が入賞すると、1 B B 作動かつ R B 作動中となる。

10

図 13 に示すように、1 B B 作動は、218 枚を超えるメダルの払出しにより終了する。また、1 B B 作動かつ R B 作動中は、入賞 8 回又は 12 回の遊技で終了する。1 B B 作動かつ R B 作動の終了条件を満たし、かつ、1 B B 作動の終了条件を満たしていないときは、再度、1 B B 作動かつ R B 非内部中に移行する。

1 B B 作動において 1 B B 作動の終了条件を満たしたときは、1 B B 作動を終了して非 R T に移行する。

【0220】

図 39 は、第 1 実施形態における指示機能を示す図である。指示モニタは、第 1 実施形態では、1 つの 7 セグを使用する。したがって、指示モニタは、獲得数表示 L E D 7 8 の下位桁を使用してもよく、あるいは、別個に設けた専用の表示器であってもよい。

20

指示機能の作動（指示モニタの点灯）は、スタートスイッチ 41 操作時である。より詳しくは、スタートスイッチ 41 が操作され、役の抽選が実行され、当選番号が決定した場合において、当該遊技で指示機能の作動条件を満たすと判断したときである。

また、指示機能の作動終了（指示モニタの消灯）は、全停後（ここでは、すべてのストップスイッチ 42 が遊技者の指から離された時に相当する。）である。

【0221】

押し順指示番号は、「A1」～「A7」を有する。「A1」～「A6」は、6 択押し順の「123（左中右）」～「321（右中左）」に対応している。たとえば小役 A01 条件装置作動時は、押し順指示番号「A1」が選択され、指示モニタには押し順指示情報「1」が表示される。

30

また、たとえば押し順指示番号「A1」が選択され、指示モニタに押し順指示情報「1」が表示されるときは、サブ表示内容（画像表示装置 23 に表示される内容）は、「1・2・3」や「左・中・右」等である。

【0222】

また、押し順指示番号「A7」は、非 R T かつ 1 B B 内部中において A T を実行しているときに、小役 D1～D4 条件装置作動時の遊技で、1 B B を入賞させるときの押し順指示番号であり、指示モニタには「7」と表示する。

図 23 に示したように、小役 D1 条件装置作動時は、左第一停止以外で 1 B B が最大表示となる。また、小役 D2 条件装置作動時は、中第一停止以外で 1 B B が最大表示となる。さらにまた、小役 D3 条件装置作動時は、押し順 312 以外で 1 B B が最大表示となる。さらに、小役 D4 条件装置作動時は、押し順 321 以外で 1 B B が最大表示となる。

40

そこで、小役 D 条件装置作動時に 1 B B を入賞させる場合において、小役 D1 条件装置作動時は、指示モニタに「7」を表示するとともに、サブ表示内容として、逆押し（「←」を表示）を示唆（報知）する。一方、小役 D2～小役 D4 条件装置作動時は、指示モニタに「7」を表示するとともに、サブ表示内容として、順押し（「→」を表示）を示唆する。さらに、上記表示に加えて、「狙え！」のような音声及び／又は表示による示唆（報知）を実行してもよい。

【0223】

図 40 は、非 R T（1 B B 未作動時）において、A T の実行中に小役 D 条件装置が作動

50

し、1 B Bを入賞させようとする場合の画像表示例を示す図である。

図40の例では、まず、1 B Bの入賞となる図柄組合せである「ベルB（左上段）」－「スイカB（中中段）」－「ベルA（右下段）」を表示する。

さらに、左側には、遊技機のリール31の図柄配列を画像表示し、各リール31ごとに狙うべき図柄の位置を画像表示する。この例では、左リール31は12番（ベルB）、中リール31は4番又は14番のいずれか（スイカB）、右リール31は5番、10番、15番、又は0番のいずれか（ベルA）を狙うべきことを示している。なお、図40では、リール31の図柄配列上の図柄を番号のみで図示しているが、実際には、図柄が表示されている。

さらにまた、1 B Bの入賞を促す報知を実行する場合において、小役D1条件装置作動時は、「狙ってください」の言葉とともに逆押しの矢印を画像表示する。一方、小役D2～小役D4条件装置作動時は、「狙ってください」の言葉とともに順押しの矢印を画像表示する。

【0224】

第1実施形態では、非RT及びRT1のいずれも、AT抽選を実行し、AT抽選に当選したときは、所定遊技回数の前兆を経て、ATを実行する。ATに当選したときやAT開始時等にATの初期遊技回数を決定し、AT中はAT遊技回数の上乗せを実行する。ATの抽選方法等についての詳細は、第1実施形態では説明を省略する。

AT中は、小役A01～小役C24条件装置作動時に、7枚役を入賞させるための正解押し順を報知する。押し順の報知は、メイン制御基板50側では、指示機能を作動させることにより指示モニタに、図39で示した押し順指示情報を表示する。また、サブ制御基板80側では、画像表示装置23に、正解押し順（「1・2・3」や「左・中・右」等）を画像表示する。

【0225】

非RTかつ1 B B非内部中において、1 B Bに当選する場合は、図24及び図25中、当選番号「4」～「21」に当選した場合（1 B Bとリプレイとが重複当選した場合）、及び当選番号「94」～「97」に当選した場合（1 B Bと小役Dとが重複当選した場合）である。

非RTかつ1 B B非内部中において、当選番号「4」～「21」に当選した遊技（1 B Bとリプレイとが重複当選した遊技）では、常にリプレイが入賞し、1 B Bが入賞する場合はない。また、当該遊技では、指示機能が作動したり、画像表示装置23で特定の押し順を示唆したりする場合はない。

【0226】

非RTかつ1 B B内部中遊技において、役の非当選時（当選番号「0」のとき）は、作動している条件装置は1 B Bのみとなるので、当該遊技では1 B Bが入賞可能となる。ただし、1 B Bの図柄組合せは「PB≠1」であるので、目押しをしなければ1 B Bは入賞しない。また、非RTかつ1 B B内部中遊技において、役の非当選時は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、1 B Bの図柄組合せを狙えば1 B Bは入賞可能となる。

非RTかつ1 B B内部中遊技において、役の非当選時に1 B Bが入賞したときは1 B B作動に移行し、1 B Bが入賞しないときは、次回遊技以降も非RTかつ1 B B内部中遊技が継続する。

そして、非RTかつ1 B B内部中遊技において、役の非当選時は、1 B Bの入賞を回避するためのストップスイッチ42の操作情報等を報知しない。ただし、非RTかつ1 B B内部中遊技における役の非当選時（1 B Bが入賞可能な遊技）では、1 B Bが入賞可能であることを示唆する演出（たとえばリールフラッシュ等）を実行してもよい。

【0227】

また、非RT（非内部中又は内部中）において、小役D条件装置作動時（当選番号「94」～「97」に当選したとき）は、1 B Bが入賞する場合がある。図23に示すように、たとえば第1に、小役D1条件装置作動時は、左第一停止であれば「PB=1」で小役025～小役040のいずれか（1枚役）が入賞するが、中又は右第一停止時には、1 B

10

20

30

40

50

B最大表示となるためである。

この場合、当該遊技がAT中であるか否かで報知内容が異なる。

【0228】

非RTにおいて、ATの実行中でない場合に、小役D条件装置作動時は、1BBの入賞を回避するために、1枚役を入賞させるための押し順を報知する。たとえば小役D1条件装置作動時は、左第一停止を報知する。具体的には、メイン制御基板50は、図39中、押し順指示番号「A1」又は「A2」のいずれかを選択する。選択する方法としては、抽選によって、それぞれ50%の確率で「A1」又は「A2」を選択することが挙げられる。そして、選択した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を指示モニタに表示する（指示機能の作動）。

10

また、サブ制御基板80は、押し順指示番号に対応する押し順を画像表示する。たとえば選択された押し順指示番号が「A1」であるときは、サブ制御基板80は、画像表示装置23に、押し順（「1・2・3」や「左・中・右」等）を画像表示する。

【0229】

また、非RTにおいて、ATの実行中でない場合に、小役D2条件装置作動時は、1BBの入賞を回避するために、中第一停止を報知する。具体的には、メイン制御基板50は、図39中、押し順指示番号「A3」又は「A4」のいずれかを選択する。選択する方法としては、上記と同様に抽選によって選択することが挙げられる。そして、選択した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置23には、押し順指示番号に対応する押し順を画像表示する。

20

【0230】

さらにまた、非RTにおいて、ATの実行中でない場合に、小役D3条件装置作動時は、1BBの入賞を回避するために、押し順「312」を報知する。具体的には、メイン制御基板50は、図39中、押し順指示番号「A5」を選択する。そして、選択した押し順指示番号「A5」に対応する押し順指示情報「5」を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置23には、押し順指示番号に対応する押し順「312」を画像表示する。

【0231】

さらに、非RTにおいて、ATの実行中でない場合に、小役D4条件装置作動時は、1BBの入賞を回避するために、押し順「321」を報知する。具体的には、メイン制御基板50は、図39中、押し順指示番号「A6」を選択する。そして、選択した押し順指示番号「A6」に対応する押し順指示情報「6」を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置23には、押し順指示番号に対応する押し順「321」を画像表示する。

30

以上のようにして、非RTにおいて、ATの実行中でない場合に、小役D条件装置作動時は、指示機能の作動により1枚役を入賞させるための押し順が報知されるので、その押し順に従ってストップスイッチ42を操作すれば、当該遊技では、当選を持ちしている1BBが入賞することはない。

【0232】

一方、非RTにおいて、ATの実行中である場合に、小役D条件装置作動時には、1BBを入賞させるため、1BBを入賞させる押し順を示唆する演出（1BBを入賞させるための操作態様を遊技者が理解可能な演出）を実行する。

40

ここで、非RTにおいて、ATに当選した後、ATの実行前（AT前兆中）に小役D条件装置の作動となったときは、1BBを入賞させる押し順を示唆する演出を実行するか否かは、任意である。AT前兆中に1BBを入賞させる押し順を示唆する演出を実行すれば、遊技者は、ATの当選（これからATが実行されること）を知ることができる。そこで、ATの当選を遊技者に知られることを避けたいのであれば、ATの開始後に、小役D条件装置が作動する遊技で、1BBを入賞させる押し順を示唆する演出を実行すればよい。あるいは、AT前兆中に1BBを入賞させる押し順を示唆する演出を実行し、当該演出をATの当選確定演出として用いるのであれば、AT前兆中に当該演出を出力してもよい。

【0233】

50

小役D条件装置作動時に1BBを入賞させる押し順を示唆する演出を実行する方法としては、上述した図40に示した内容を画像表示する。

また、この場合には、押し順指示番号「A7」が選択され、指示モニタには、図39中、「7」が表示される。

非RTにおいて、ATの実行中である場合に、小役D条件装置作動時に1BBが入賞したときは、次回遊技から、1BB作動かつATとなる。

【0234】

なお、当選番号「94」～「97」の合算置数は「7360」（当選確率が約「11.2」%）であるので、ほとんどの場合は、AT中に当選番号「94」～「97」のいずれかに当選し、1BBの入賞機会が付与されと考えられる。しかし、AT中に当選番号「94」～「97」に当選しなかったときは、非RTのままATが実行される。

10

さらにまた、非RTのままATが実行されている場合においても、役の非当選置数は「3638」であるので、役の非当選遊技となったときは、1BBが入賞する可能性を有する。AT中であっても、役の非当選となった遊技では、1BBを入賞させることを示唆する演出を実行しないが、仮に1BBが入賞したときは、上記と同様に、1BB作動中かつATの状態で遊技が進行する。

ただし、AT中の役の非当選となった遊技で、1BBを入賞させることを示唆する演出（上述したリールフラッシュ等）を実行してもよい。より早期に非RTから（1BB遊技を経由して）RT1に移行すれば、長期的に見て、遊技者に有利となるからである。

【0235】

20

ATの実行中であるか否かにかかわらず、1BBの作動を終了すると、非RTかつ1BB非内部中に移行する。そして、1BBに当選する前にパターン図柄組合せが停止すればRT1かつ1BB非内部中に移行し、その後に1BBが当選すればRT1かつ1BB内部中となる。

これに対し、パターン図柄組合せが停止する前に1BBに当選したときは、非RTかつ1BB内部中となり、その後は、ATに当選し、ATの実行に基づいて1BBが入賞するまでは、非RTかつ1BB内部中が維持される。

【0236】

また、上述したように、非RTかつ1BB内部中と、RT1かつ1BB内部中とでは、出玉率が相違する。このため、1BB作動を終了して非RTに移行した後、非RTかつ1BB内部中に移行したか、又はRT1かつ1BB内部中に移行したかによって、出玉率の有利／不利が生じる。具体的には、非RTの方がRT1よりも出玉率が低くなる。

30

そこで第1実施形態では、非RTかつ1BB内部中に移行したときは、RT1かつ1BB内部中の出玉率に近づけるため、押し順ベル当選時（小役A01～小役C24条件装置作動時）に、所定割合で正解押し順を報知する（指示機能を作動させる）。

また、非RTでは役の非当選を有し、非RTかつ非ATでは役の非当選時に1BBの入賞を回避するように目押しが必要となる。このため、非RTからRT1への移行を促すためにも、非RTでATを開始したときは、1BBが入賞可能な遊技で1BBの入賞を指示する。

なお、1BB作動中かつRB内部中の置数は、RT1かつ1BB内部中の置数と略同一となっている。このため、1BB作動中かつRB内部中においてATを実行すれば、RT1かつ1BB内部中においてATを実行することと変わらない出玉が得られる。

40

【0237】

ここで、非RTとRT1とにおける出玉率等について説明する。

非RTでは、上述したように、非当選確率は、「3638／65536」である。これに対し、RT1における非当選確率は「0」である。また、非RTとRT1とで、小役の当選確率は同一である。したがって、出玉率は、非RTよりもRT1の方が高くなる。

ここで、「出玉率」とは、「アウト枚数／イン枚数」と定める。そして、「イン枚数」とは、ベット枚数（規定数）を指し、役物未作動時は「3」枚である。

【0238】

50

また、「アウト枚数」とは、払出し枚数の期待値を指す。たとえば押し順ベル当選時は、「 $1/6$ 」の割合で正解押し順となって7枚役が入賞するものとする。また、第一停止正解かつ第二停止不正解の場合（割合「 $1/6$ 」）には、「 $1/2$ 」の割合で1枚役が入賞し、かつ「 $1/2$ 」の割合で取りこぼしになるものとする。さらにまた、第一停止不正解（割合「 $2/3$ 」）の場合には、割合「 $1/8$ 」で1枚役が入賞し、割合「 $7/8$ 」で取りこぼしになるものとする。

【0239】

さらに、リプレイの図柄組合せが停止表示したときは、第1に、今回遊技でのアウト枚数を「0」、かつ次回遊技のイン枚数を「0」とする方法が挙げられる。また第2に、今回遊技でのアウト枚数を「3」、かつ次回遊技のイン枚数を「3」とする方法が挙げられる。以下の例では、後者によって算出する。

10

さらにまた、設定1～設定6によって出玉率が異なるが、上記は、設定1を例にして出玉率を算出している。

【0240】

非RTの払出し枚数期待値は、以下の通りである。

(a) リプレイに基づく払出し枚数期待値

8978 / 65536

(b) 押し順ベルに基づく払出し枚数期待値

$45216 / 65536 \times (7 \times 1/6 + 1 \times 1/2 \times 1/6 + 1 \times 1/3 \times 1/8 + 1 \times 1/3 \times 1/8)$

20

(c) 小役Dに基づく払出し枚数期待値

1840 / 65536 $\times 1 \times 4$

なお、小役D条件装置作動時は、1枚役が「PB=1」で入賞するものとする。

(d) 小役E及び小役Fに基づく払出し枚数期待値

$340 / 65536 \times 1 + 4 / 65536 \times 7$

なお、小役E条件装置作動時は、1枚役が「PB=1」で入賞するものとする。

以上より、非RTにおける払出し枚数期待値は、約「1.4488」となる。

よって、出玉率は、

$1.4488 / 3 = 0.4829$ (48.29%)

となる。

30

【0241】

一方、RT1では、リプレイの当選確率のみが異なる。

RT1において、リプレイに基づく払出し枚数期待値は、

12616 / 65536

である。

したがって、RT1における払出し枚数期待値は、約「1.6153」となる。

よって、出玉率は、

$1.6153 / 3 = 0.5384$ (53.84%)

となる。

【0242】

40

また、RT1と非RTとで、払出し枚数期待値の差は、

$1.6153 - 1.4488 = 0.1665$

となる。

よって、押し順ベル当選時に、払出し枚数期待値を「0.1665」だけ増加させるために、x回に1回の割合で正解押し順を報知する場合、

$45216 / 65536 \times 7 \times 1 / x = 0.1665$

を満たせばよい。

【0243】

なお、上記計算式では、非RTの出玉率とRT1の出玉率とを同一にするための正確な値は算出できない（正解押し順となる確率が高くなる場合には、その分、不正解押し順と

50

なる確率が低くなるので、不正解押し順の確率からその分を減じる必要がある。)が、計算式の簡素化のため、近似値を算出するものとする。

よって、
 $x = 29$
 となる。

すなわち、押し順ベル当選時に、29回に1回の割合(約3.45%)で正解押し順を報知すれば、非RTとRT1とで、払出し枚数期待値(出玉率)を略同一にすることが可能となる。

【0244】

このため、第1実施形態では、RT1かつ1BB非内部中では、AT中でない限り、押し順ベル当選時に正解押し順を報知しない(指示機能を作動させない)。これに対し、非RTかつ1BB非内部中では、約3.45%の割合で、正解押し順を報知する(指示機能を作動させる)。

なお、このように制御するには、たとえば押し順ベル当選時に、約3.45%の確率で当選する抽選を実行し、当該抽選に当選したときは、正解押し順を報知することが挙げられる。

【0245】

また第2に、押し順ベルの合算置数は、上述したように「45216」であるから、その約3.45%に相当する「1560」に相当する置数について正解押し順を報知するように予め設定することが挙げられる。

たとえば、小役B24の置数「1520」と、小役C15～小役C24の合計値数「 10×4 」との合算値が「1560」であるから、小役B24及び小役C15～小役C24の当選時に、正解押し順を報知するように予め設定しておくことが挙げられる。

【0246】

第1実施形態では、RT1かつ1BB内部中となったときは、1BBを入賞させないで、1BB内部中のままで遊技を消化することを前提としている。

また、RT1かつ1BB内部中では、上述したように非当選確率は「0」であるので、役の非当選となったことに基づいて1BBが入賞する場合はない。RT1かつ1BB内部中において、1BBが入賞する可能性を有するのは、小役D条件装置作動時である。そこで、小役D条件装置作動時は、1BBを入賞させないための押し順であって、1枚役を(PB=1で)入賞させるための押し順を報知する。この点は、非RT中と同様である。

【0247】

なお、非RTかつ1BB非内部中において、パターン図柄組合せが停止したことに基いて、RT1かつ1BB非内部中となった後は、以下になる。

まず、RT1かつ1BB非内部中において、当選番号「4」～「21」に当選した遊技(1BBとリプレイとが重複当選した遊技)では、常にリプレイが入賞し、1BBが入賞する場合はない。また、当該遊技では、指示機能が作動したり、画像表示装置23で特定の押し順を示唆する場合はない。したがって、当該遊技では、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず常にリプレイが入賞し、1BBが入賞する場合はない。そして、次回遊技より、RT1かつ1BB内部中となる。

また、RT1かつ1BB非内部中において、当選番号「94」～「97」に当選した遊技(1BBと小役Dとが重複当選した遊技)では、1BBの入賞を回避する押し順が指示されるので、当該押し順に従えば1BBが入賞する場合はない。

【0248】

以上より、第1実施形態では、指示機能の作動及び押し順の示唆演出として、以下を実行する。なお、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間(通常区間)では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。下記において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行するのは、有利区間であるものとする。

(1) 非RT中

a) 非 A T 中

小役 D 条件装置作動時に、1 枚役を入賞させる（1 B B を入賞させない）ために指示機能を作動させ、1 枚役を入賞させる押し順を報知する。

また、小役 A 1 ～小役 C 2 4 条件装置作動時に、R T 1 の出玉率に近づけるため、所定割合（上記例では 2 9 回に 1 回の割合）で、指示機能を作動させ、7 枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

b) A T 中

小役 A 1 ～小役 C 2 4 条件装置作動時に、指示機能を作動させ、7 枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

また、小役 D 条件装置作動時に、1 B B を入賞させるための押し順示唆演出を実行する（A T 前兆中に実行してもよい）。この場合、指示モニタには「7」を表示する。

【0 2 4 9】

(2) R T 1 中

a) 非 A T 中

小役 D 条件装置作動時に、1 枚役を入賞させる（1 B B を入賞させない）ために指示機能を作動させ、1 枚役を入賞させる押し順を報知する。

b) A T 中

小役 A 1 ～小役 C 2 4 条件装置作動時に、指示機能を作動させ、7 枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

また、小役 D 条件装置作動時に、1 枚役を入賞させる（1 B B を入賞させない）ために指示機能を作動させ、1 枚役を入賞させる押し順を報知する。

【0 2 5 0】

指示込役物比率は、1 7 5 0 0 0 回の遊技において 7 0 % 未満にする必要がある。このため、1 7 5 0 0 0 回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば 6 8 % 以上）である場合には、指示込役物比率が所定割合（たとえば 6 5 % 未満）となるまで、押し順ベル当選時の指示機能の作動を実行しないことが挙げられる。

あるいは、正解押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したときに、1 枚小役や 3 枚小役が入賞するような条件装置を設けておき、指示込役物比率が所定値以上（たとえば 6 8 % 以上）である場合には、7 枚役については指示機能を作動させないが、1 枚役や 3 枚役を入賞可能とする条件装置作動時には、指示機能を作動させてもよい。

また、指示込役物比率が所定値以上（たとえば 6 8 % 以上）である場合には、指示機能を作動させないものの、たとえば、小役 A 1 条件装置作動時に、「1・?・?」と画像表示し、指示機能を作動させない場合よりは 7 枚役の入賞確率を高める報知を実行することが挙げられる。

【0 2 5 1】

第 1 実施形態のような仕様に設定すれば、1 B B 内部中であってもしプレイの当選確率を低く設定することができる。これにより、その分、押し順ベルの当選確率を高くすることができるので、瞬発率の高い遊技機とすることができる。

また、小役 D 条件装置作動時には、指示機能を作動させることで 1 B B の入賞を回避できるので、目押しによって 1 B B の入賞を回避する仕様と比較して、1 B B の入賞回避を容易に行うことができる。ただし、後述する第 2 実施形態と比較すると、1 B B が誤入賞する可能性が第 2 実施形態よりも高くなる。

【0 2 5 2】

なお、第 1 実施形態より明らかであるが、非 A T 中であってもし指示機能を作動させる場合がある。一方、A T 中であってもし指示機能を作動させない場合があってもよい。

よって、「非 A T」とは必ずしも指示機能を作動させない遊技状態ではない。同様に、「A T」とは、必ずしも指示機能を作動させる遊技状態ではない。

ただし、非 A T 中は、指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させない割合の方が指示機能を作動させる割合よりも高いことは明らかである。

同様に、A T 中は、指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能

10

20

30

40

50

を作動させる割合の方が指示機能を作動させない割合よりも高いことは明らかである。

ここで、上記の「指示機能を作動させる（作動させない）割合」とは、特に、小役 A ～小役 C 条件装置作動時（押し順ベル当選時）における割合を示している。

換言すれば、非 A T において小役 D 条件装置作動時に 1 B B の入賞を回避するために指示機能を作動させる割合（100%）と、A T において小役 D 条件装置作動時に指示機能を作動させる割合（100%）とは、同一である。ここで、A T かつ R T 1 では、小役 D 条件装置作動時に、1 B B の入賞を回避するように指示機能を作動させる。これに対し、非 R T かつ A T では、小役 D 条件装置作動時に、1 B B の入賞を促すように指示機能を作動させる。

【0253】

なお、非 A T において指示機能を作動させる割合は常に一定ではなく、第 1 実施形態では、R T 1 よりも非 R T の方が指示機能を作動させる割合が高い。具体的には、R T 1 では原則として非 A T 中における小役 A ～小役 C 条件装置作動時に指示機能を作動させる割合は「0」である。一方、非 R T かつ非 A T では、所定割合（上述した例では、約 29 回に 1 回の割合）で小役 A ～小役 C 条件装置作動時に指示機能を作動させる。

なお、上記の解釈には、175000 回の遊技における指示込役物比率がずっと所定値（たとえば 68% 以上）であったために、A T 中であってもほとんど指示機能を作動させることができないような極めて稀なケースは除かれる。

【0254】

以上のような第 1 実施形態の非 A T（指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させない割合の方が指示機能を作動させる割合よりも高い状態）を、「第 1 報知制御状態」と称する場合がある。

また、第 1 実施形態の A T（指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させる割合の方が指示機能を作動させない割合よりも高い状態）を、「第 2 報知制御状態」と称する場合がある。

いずれにせよ、第 1 実施形態において、「非 A T」は、指示機能を作動させない場合と指示機能を作動させる場合との双方を有する遊技状態である。同様に、「A T」は、指示機能を作動させない場合と指示機能を作動させる場合との双方を有する遊技状態である。

【0255】

＜第 2 実施形態＞

第 2 実施形態は、有利区間の 1 遊技目で、現在の R T がどの R T であるかを確認し、R T に応じて、A T に係る決定（優遇、冷遇等）を実行するものである。「A T に係る決定（優遇、冷遇等）」は、以下の例では、A T 天井遊技回数に関するものである。

第 2 実施形態では、A T 天井遊技回数が設けられている。ここで、「A T 天井遊技回数」とは、有利区間中の非 A T において A T に当選することなく到達可能な最大（上限）遊技回数をいう。非 A T において A T 天井遊技回数に到達すると、A T（ここでは、後述する「第 1 段階の A T」を意味する。）を実行することに決定し、（第 1 段階の）A T を発動させる。なお、A T 天井遊技回数に到達したときは、すぐに（第 1 段階の）A T を発動させてもよく、あるいは、所定遊技回数の前兆を経由して（第 1 段階の）A T を発動させてもよい。

また、第 2 実施形態では、A T として、第 1 段階の A T と第 2 段階の A T とを有する。第 1 段階の A T は、1 B B 未作動時に抽選される A T である。そして、第 1 段階の A T に当選し、1 B B 遊技に移行すると、1 B B 遊技中に第 1 段階の A T を実行しつつ、1 B B 遊技中に第 2 段階の A T を抽選する。第 1 段階の A T は 1 B B 遊技の終了とともに終了する。第 2 段階の A T に当選したときは、1 B B 遊技の終了後の 1 B B 未作動時に、第 2 段階の A T を実行する。

【0256】

図 41 は、第 2 実施形態における R T 遷移図である。

ここで、第 1 実施形態では、遊技状態が非 R T であるときに限り、A T 実行後に 1 B B を入賞させるが、R T 1 に滞在しているときには 1 B B を入賞させない仕様であった。

10

20

30

40

50

これに対し、第2実施形態では、1BB内部中（図41中、RT2）において、有利区間であって第1段階のATに当選していないときは、1BBを入賞させないようにする。たとえば第1実施形態と同様に、小役D条件装置の作動時に、1BBを入賞させない押し順を報知する。

一方、1BB内部中（図41中、RT2）において、第1段階のATに当選したときは、いずれのRTに滞在していても1BBを入賞させ、1BB遊技において第1段階のATを実行する。さらに、ATかつ1BB遊技中（特に、後述するRB内部中であるRT3）において、第2段階のATを実行するかを抽選等で決定する。そして、当該抽選に当選したときは、1BB遊技終了後のRT1又はRT2において第2段階のATを実行する。一方、当該抽選に当選しなかったときは、1BB遊技の終了時に第1段階のATを終了する。すなわち、この場合には、第2段階のATには移行しない。

10

【0257】

図41に示すように、1BB未作動時（通常遊技中）のRTとして、非RT、RT1及びRT2を備える。非RTは、RWM初期化後に移行する遊技状態（RTの1種）であり、RT1は、1BB遊技終了後に移行する1BB非内部中のRTである。RT2は、非RT又はRT1において1BBに当選したときに移行する1BB内部中のRTである。

【0258】

RT2において1BBが入賞すると、1BB作動かつRB非内部中に移行する。第2実施形態の1BB遊技は、最初に一般遊技を実行し、この一般遊技でRBの抽選を実行する。RBに当選すると、RT3（1BB作動かつRB内部中）に移行する。そして、当選を持ち越しているRBが入賞すると、1BB作動かつRB作動に移行する。

20

1BB作動は、1BB遊技での獲得枚数が所定枚数に到達したことに設定されている。また、RB作動は、2回の遊技又は2回の入賞によって終了し、RB作動終了時に1BB作動の終了条件を満たしていないときは再度1BB作動かつRB非内部中に移行する。

1BB作動の終了条件を満たしたときは、1BB作動を終了してRT1（1BB後RT）に移行する。RT1において1BBに当選したときは、RT2に移行する。

【0259】

なお、第2実施形態の条件装置の種類や置数については説明を省略するが、たとえば、第1実施形態で説明した条件装置及び置数と同じとすることも可能である。

たとえば、図41中、非RT（RWM初期化後RT）の置数は、図24及び図25に示す置数とすることが挙げられる。また、図41中、RT1（1BB後RT）の置数は、図26及び図27に示す置数とすることが挙げられる。さらにまた、図41中、RT2（1BB内部中RT）の置数は、図30及び図31に示す置数とすることが挙げられる。

30

【0260】

さらに、図41中、1BB作動かつRB非内部中の置数は、図32及び図33に示す置数とすることが挙げられる。

また、図41中、RT3（1BB作動かつRB内部中）の置数は、図34及び図35に示す置数とすることが挙げられる。

さらにまた、図41中、1BB作動かつRB作動の置数は、図36及び図37に示す置数とすることが挙げられる。

40

【0261】

第2実施形態では、非RT又はRT1においてATに当選したときは、1BBに当選するまで待機する。

また、RT2において、第1段階のATに当選していないときは、小役D条件装置の作動時に、第1実施形態と同様に、1BBの入賞を回避するように指示機能を作動させる。

そして、第1段階のATに当選したときは、小役D条件装置の作動時に、1BBの入賞を示唆する演出（1BBを入賞させるための操作態様を遊技者が理解可能な演出）を実行する。

非RT又はRT1においてATに当選し、その後に1BBに当選したときも同様である。

【0262】

50

また、1 B B 作動かつ R B 内部中 (R T 3) において第 2 段階の A T に当選し、1 B B 遊技を終了して R T 1 に移行し、この R T 1 において第 2 段階の A T を実行する場合には、当該第 2 段階の A T の実行中に 1 B B に当選し、R T 2 に移行したとしても、小役 D 条件装置の作動時に 1 B B を入賞させるための演出を出力することではなく、第 1 段階の A T に当選していないときと同様に 1 B B の入賞を回避するように指示機能を作動させる。

【 0 2 6 3 】

第 2 実施形態では、電源のオン／オフや設定変更が実行されても、1 B B の当選情報は消去されない。したがって、電源のオン／オフや設定変更が行われたとしても、非 R T には移行しない。工場出荷時の後、非 R T に移行するのは、R W M 5 3 の抜き差しが行われる等、意図しない事象の発生時に、R W M 5 3 の記憶領域の全範囲が初期化された場合に
10

限られる。なお、R W M 5 3 の抜き差しが行われたときは、ゴト行為対策として、設定値情報を含む R W M 5 3 の記憶領域の全範囲を初期化する。

ここで、本実施形態では、図 1 中、メイン C P U 5 5、R W M 5 3、R O M 5 4 が 1 チップで構成されており、当該チップを抜き差しした場合には、R W M 5 3 の記憶領域の全範囲が初期化（全データが消去）されるように構成されている。このため、R W M 5 3 の記憶領域の全範囲が初期化された場合には、ゴト行為のような不正行為が行われた可能性がある。

【 0 2 6 4 】

図 4 2 は、第 2 実施形態において、R T 移行と、有利区間の開始及び終了と、A T 当選の有無との関係を示すタイムチャートである。
20

図 4 1 で示す R T 遷移図の例では、1 B B 作動かつ R B 内部中 (R T 3) に R B が入賞すると、1 B B 作動かつ R B 作動に移行することを示したが、実際には、R B 内部中では R B を入賞させずに 1 B B 作動かつ R B 内部中のまま遊技を継続させるようにする。

【 0 2 6 5 】

また、上述したように、有利区間かつ 1 B B 未作動時（非 R T、R T 1、又は R T 2）において第 1 段階の A T 抽選を実行し、第 1 段階の A T 抽選に当選したときは、1 B B を入賞させて 1 B B 遊技に移行させ、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T 抽選を実行する。この第 2 段階の A T 抽選に当選したときは、1 B B 遊技の終了後の R T 1 において第 2 段階の A T を開始する。一方、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T 抽選に当選しなかったときは、1 B B 遊技（1 B B 作動）の終了とともに第 1 段階の A T を終了し、第 2 段階の A T は実行されない。
30

【 0 2 6 6 】

図 4 2 において、「非有利」とは、非有利区間（通常区間）を示している。同様に、「有利」とは、有利区間を示している。また、図 4 2 の例では、説明の簡素化のため、非有利区間では 1 遊技目に有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技では有利区間になるものとする。ただし、実際には、非有利区間において、当該遊技の当選役に基づいて有利区間移行抽選を行うので、非有利区間の 1 遊技目に必ずしも有利区間移行抽選に当選するとは限らない。

通常ルートにおいて、非 R T となるのは、最初の工場出荷時のときのみである。非 R T の 1 遊技目は非有利区間であるが、当該 1 遊技目に有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、2 遊技目から有利区間に移行するものとする。また、非 R T において 1 B B に当選すると、次回遊技から R T 2（1 B B 内部中 R T）に移行する。そして、R T 2 において第 1 段階の A T 抽選に当選すると、1 B B を入賞させる。1 B B が入賞すると、1 B B 遊技の R B 非内部中に移行する。1 B B 遊技の非内部中遊技では、この例では第 2 段階の A T 抽選を実行しない。R B に当選し、1 B B 遊技の R B 内部中に移行すると、第 2 段階の A T 抽選を実行する。
40

1 B B 遊技の R B 内部中において、図 4 2 では、ルート A、ルート B、ルート C、及びルート E の 4 種類を図示している。

【 0 2 6 7 】

ルート A は、1 B B 遊技の R B 内部中に第 2 段階の A T に当選した例を示している。こ
50

の場合には、1 B B 遊技を終了し、R T 1 に移行すると、第 2 段階の A T を開始する。そして、この例では、第 2 段階の A T 中に 1 B B に当選し、R T 2 に移行した後、R T 2 において第 2 段階の A T が終了した例である。R T 2 において第 2 段階の A T を終了するときは、同時に有利区間を終了させる。そして、次回遊技で、再度、有利区間移行抽選が実行され、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させている。

なお、第 2 実施形態において、有利区間を意図的に終了させる場合には、メイン遊技状態の遊技終了時処理において有利区間終了準備 (M_ADVEND_STBY) を実行することにより、有利区間クリアカウンタに「1」を保存する。これにより、有利区間クリアカウンタ管理において、減算後の有利区間クリアカウンタ値が「0」となり、有利区間の終了処理 (指示機能に関する RWM 領域 (たとえば、メイン遊技状態、差数カウンタ等の記憶領域) の初期化) が実行される。

ルート A の場合には、有利区間の 1 遊技目が R T 2 である例である。有利区間の 1 遊技目が R T 2 であるときは、A T 天井遊技回数は、高く (たとえば「7 7 7」遊技に) 設定される。

【0 2 6 8】

ルート B は、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T に非当選であったときの例 (1) を示している。この場合には、1 B B 遊技を終了し、R T 1 に移行しても第 2 段階の A T は開始しない。そして、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T に当選しなかったときは、有利区間の終了抽選を実行する。ルート B は、有利区間の終了抽選に当選しなかった例である。この場合には、ルート B に示すように、R T 1 において 1 B B に当選したとき (R T 1 の終了時) に有利区間を終了させる。そして、次回遊技の R T 2 の 1 遊技目で有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させる。この場合は、ルート A と同様に、有利区間の 1 遊技目が R T 2 であるので、A T 天井遊技回数は、ルート A と同じ (たとえば「7 7 7」遊技) となる。

【0 2 6 9】

ルート C は、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T に非当選であったときの例 (2) を示している。

ルート B 及びルート C は、いずれも、1 B B 遊技の R B 内部中において第 2 段階の A T 非当選となった例を示しているが、ルート C は、たとえば主人公が特殊な負け方をする演出を実行するか否かの抽選に当選し、当該演出が実行されたような例である。このような場合には、A T 天井遊技回数を優遇するように設定される。ここで、A T 天井遊技回数を優遇するか否かを判断するためのフラグ (A T 天井優遇フラグ) を有しており、ルート C のように、第 2 段階の A T に非当選であったが上記のような特殊な演出が実行されたような場合には、A T 天井優遇フラグをオンにする。

【0 2 7 0】

ルート C では、ルート B と同様に、1 B B 遊技を終了し、R T 1 に移行しても A T は開始しない。しかし、ルート C では、A T 天井優遇フラグがオンになっているので、1 B B 遊技の終了時に有利区間を終了するように設定されている。換言すれば、A T 天井優遇フラグがオフであるときは、1 B B 遊技終了時に有利区間を維持するように設定されている。

そして、1 B B 遊技の終了後、R T 1 に移行するが、この R T 1 の 1 遊技目で、有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させる。この場合は、ルート B と異なり、有利区間の 1 遊技目が R T 1 であるので、A T 天井遊技回数は低く (たとえば「3 3 3」遊技に) 設定される。

【0 2 7 1】

ルート E は、イレギュラーボーナスの例を示している。上述したように、R T 2 において第 1 段階の A T 抽選に当選したときは、1 B B を入賞させるようにするが、ルート E は、R T 2 において第 1 段階の A T 抽選に当選していないにもかかわらず 1 B B を (誤って) 入賞させてしまったときの例である。この場合には、1 B B 遊技の R B 内部中において

10

20

30

40

50

第２段階のＡＴ抽選は実行しないか又は冷遇し、有利区間終了抽選も実行しない。したがって、１ＢＢ遊技の終了後、ＲＴ１、さらにはＲＴ２に移行しても、有利区間のままである。

【０２７２】

ルートＤは、上述した通常ルートとは異なる特殊ルートを示している。

上述したように、設定変更が実行されたときは、ＲＴ情報、及び１ＢＢの当選持越し情報は維持される。ただし、設定変更により有利区間に係る情報は消去されるので、非有利区間に移行する。したがって、通常ルートの最初のＲＴ２に示すように、ＲＴ２かつ有利区間であるときに設定変更が行われたときは１遊技目は非有利区間であるが、この最初の遊技で有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技から有利区間に移行させる。

10

したがって、ホールに設置された後に非ＲＴとなったときは、不正行為（ゴト行為）の可能性が高い。そこで、非ＲＴにおいて有利区間移行抽選が実行され、有利区間に移行したときは、ＡＴ天井遊技回数は、ルートＡと同様に高く（たとえば「７７７」遊技に）設定される。

【０２７３】

さらに、非ＲＴにおいて非有利区間から有利区間に移行したときは、有利区間の１遊技目のＲＴ情報を記憶しておき、最初に１ＢＢ遊技に移行し、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中（ＲＴ３）に移行したときは、第２段階のＡＴには非当選とする（ＡＴ非当選（３））。さらに、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において有利区間を終了させ、非有利区間とした後、当該非有利区間において有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技から有利区間に移行させる。１ＢＢ遊技のＲＢ内部中に有利区間に移行したときは、ＡＴ天井遊技回数は高く設定される。

20

このように設定することにより、不正行為によって意図せずに容易に出玉が獲得されてしまうことを防止できる。

なお、特殊ルートとなったときであっても、１ＢＢに当選して１ＢＢ内部中となった後、設定変更が実行されれば、ＲＴ２（通常ルート）に移行することができる。

【０２７４】

以上のように、図４２の例では、有利区間の１遊技目がどのＲＴであるかに応じて、ＡＴ天井遊技回数を異ならせている。

30

具体的には、

有利区間の１遊技目が非ＲＴであるとき（特殊ルート）：ＡＴ天井高

有利区間の１遊技目がＲＴ１であるとき（ルートＣ）：ＡＴ天井低

有利区間の１遊技目がＲＴ２であるとき（ルートＡ、Ｂ）：ＡＴ天井高

有利区間の１遊技目が１ＢＢ遊技中であるとき（ルートＤ）：ＡＴ天井高に設定されている。

このように設定することにより、有利区間の１遊技目がどのＲＴであるかに応じて、ＡＴ当選までの期待値を異ならせることができる。

【０２７５】

したがって、たとえばＡＴに関する決定を優遇するか否かの抽選等を実行し、この抽選に当選したときは、所定のフラグをオンにする。所定のフラグがオンであるときには、所定のＲＴ（上記の例では１ＢＢ遊技のＲＢ内部中）において有利区間を終了させる。そして、有利区間の終了後はすぐに有利区間移行抽選に当選するように設定しておけば、所望のＲＴで有利区間に移行させることができる。これにより、ＡＴに関する決定の優遇を任意に実行できるようになる。

40

【０２７６】

なお、上記例では、有利区間の１遊技目がＲＴ１であるときはＡＴ天井を低くし、有利区間の１遊技目がＲＴ１以外のＲＴであるときはＡＴ天井を高くしたが、これに限らず、たとえば有利区間の１遊技目がＲＴ１であるときはＡＴ天井を低くし、有利区間の１遊技目がＲＴ２であるときはＡＴ天井を通常に設定し、有利区間の１遊技目がＲＴ１及びＲＴ

50

2以外のRTであるときはAT天井を高くする等、より細かく分けてもよい。また、AT天井に限らず、有利区間の1遊技目がRT1であるときはAT当選確率を高確率とし、有利区間の1遊技目がRT2であるときはAT当選確率を通常確率とし、有利区間の1遊技目がRT1及びRT2以外のRTであるときはAT当選確率を低確率とすること等も挙げられる。

なお、第2実施形態では、有利区間の1遊技目のRTに応じてATに係る決定（優遇、冷遇等）を実行する例を示したが、これに限らず、有利区間に当選した遊技において作動している条件装置やRTに応じてATに係る決定を実行してもよい。

また、有利区間移行時のRT情報を保持し、有利区間の1遊技目に当該RT情報に応じてATに係る決定（優遇、冷遇等）を実行してもよい。

【0277】

＜第3実施形態＞

上述した第1実施形態では、役物未作動時における規定数は、どの遊技状態（RT）であっても「3」枚であった（図4等参照）。

これに対し、第3実施形態では、1BBに当選するまでは規定数「2」で遊技を実行し、1BBに当選した後（1BB内部中）は規定数「3」で遊技を実行することを前提とする。

規定数「2」で1BBに当選したときは、規定数「2」の遊技に限り、1BBが入賞可能となる。換言すれば、規定数「2」で1BBに当選した後、規定数「3」で遊技を実行しているときは、役の非当選時の遊技であっても当該1BBが入賞することはない。

そこで、第3実施形態では、規定数「2」で1BBを当選させた後、規定数「3」で遊技を実行する。規定数「3」における1BB内部中遊技では1BBが入賞する場合はなく、1BB内部中のままで非ATとATとを繰り返す。

【0278】

第3実施形態におけるルール31の図柄配列は、第1実施形態（図2）と同一である。

また、第3実施形態では、役構成が第1実施形態と異なる。

図43～図49は、第3実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図である。

第3実施形態では、1BBとして、2種類の1BB A及び1BB Bを備える。図43に示すように、役物未作動時において、1BB Aは、規定数「3」の遊技で抽選される1BB Bであり、1BB Bは、規定数「2」の遊技で抽選される1BB Bである。

また、第3実施形態では、1BB作動中は、（RBに対応する図柄組合せを停止させることなく）RBが連続作動するタイプのものであるので、RBに対応する図柄組合せは設けられていない。

【0279】

第3実施形態において、リプレイは、リプレイ01～リプレイ12が設けられている。

ここで、役番号「003」のリプレイ01～役番号「027」のリプレイ07は、第1実施形態の役番号「004」のリプレイ01～役番号「028」のリプレイ07と同一の図柄組合せである。

また、役番号「028」のリプレイ08～役番号「091」のリプレイ12は、第1実施形態の役番号「086」のリプレイ11～役番号「149」のリプレイ15と同一の図柄組合せである。

【0280】

小役は、小役001～小役117を有する。小役001～小役008は、15枚役である点で第1実施形態と相違する。

また、役番号「092」の小役001～役番号「215」の小役112は、第1実施形態の役番号「150」の小役001～役番号「273」の小役112と同一の図柄組合せである。

さらにまた、役番号「216」の小役113～役番号「262」の小役117は、第3実施形態固有の小役である。

10

20

30

40

50

【0281】

図50～図56は、第3実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。

まず、図50は、役物（特に第3実施形態では1BBA及び1BBB）条件装置を示している。

役物条件装置番号「1」に相当する1BBA条件装置は、1BBAに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この1BBA条件装置が作動すると、当選役である1BBAが入賞可能となる。

同様に、役物条件装置番号「2」に相当する1BBB条件装置は、1BBBに当選した場合に作動可能となる役物条件装置であり、1BBB条件装置が作動すると、1BBBが入賞可能となる。

10

【0282】

1BBA条件装置作動時は、RBAが連続作動となり、33枚を超える払出しで終了条件を満たす。したがって、RBAに対応する役物条件装置番号は設けられていない。

同様に、1BBB条件装置作動時は、RBBが連続作動となり、7枚を超える払出しで終了条件を満たす。したがって、RBBに対応する役物条件装置番号は設けられていない。

また、RBA及びRBBは、いずれも、2回の遊技又は2回の入賞で終了するか、又は1BBの作動終了によって終了する。

RBA又はRBBの作動が終了し、1BBの作動終了条件を満たしていない場合には、再度、それぞれRBA又はRBBが作動する。

20

【0283】

図51～図56は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「1」～「16」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「17」～「70」は、小役に係る条件装置番号である。

リプレイに係る条件装置番号「1」～「9」は、第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「1」～「9」に対し、含まれる当選役が一部相違するものを有するが、ストップスイッチ42の押し順に応じて停止可能となるリプレイの種類は第1実施形態と同一である。また、右第一停止時に「青BAR」が停止可能となるリール31についても同一である。

【0284】

30

リプレイに係る条件装置番号「10」は、右第一停止で「赤」揃いとなるときに停止するリプレイがリプレイ12である点で、第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「10」と相違する。

リプレイに係る条件装置番号「11」は、第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「11」と同一である。

【0285】

リプレイに係る条件装置番号「12」は、第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「14」に対し、含まれる当選役が第1実施形態と相違するものの、出現可能なチャンス目は第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「14」と同一である。

同様に、リプレイに係る条件装置番号「13」は、第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「15」に対し、含まれる当選役が第1実施形態と相違するものの、出現可能なチャンス目は第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「15」と同一である。

40

リプレイに係る条件装置番号「14」～「16」は、それぞれ第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「17」～「19」に対し、含まれる当選役が第1実施形態と相違するものの、出現可能な停止形（左上段チェリー又は左中段チェリー）はそれぞれ第1実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「17」～「19」と同一である。

【0286】

第3実施形態における押し順ベルに係る条件装置は、小役A01～小役A24条件装置、及び小役B01～小役B24条件装置が設けられているが、第1実施形態における小役

50

C 0 1～小役 C 2 4 条件装置は設けられていない。

小役 A 0 1～小役 A 2 4 条件装置は、それぞれ、第 1 実施形態における小役 A 0 1～小役 A 2 4 条件装置に対し、含まれる当選役、及びストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する入賞可能な役が同一に設定されている。ただし、第 3 実施形態では、1 B B 作動中（R B A 作動中及び R B B 作動中）には小役 A 0 1～小役 A 2 4 条件装置が作動する場合はない（後述する図 6 9～図 7 2 に示すように、当選番号「1 9」～「4 2」は、1 B B 作動中には抽選されない。）点で、第 1 実施形態と相違する。

【0 2 8 7】

また、小役 B 0 1～小役 B 2 4 条件装置は、それぞれ、第 1 実施形態における小役 B 0 1～小役 B 2 4 条件装置に対し、当選役に小役 1 1 3 が含まれ、かつ当選役に小役 1 1 6 が含まれない点で、第 1 実施形態と相違する。ただし、小役 B 0 1～小役 B 2 4 条件装置は、それぞれ、第 1 実施形態における小役 B 0 1～小役 B 2 4 条件装置に対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する入賞可能な役が同一に設定されている。また、第 3 実施形態では、1 B B 作動中（R B A 作動中及び R B B 作動中）には小役 B 0 1～小役 B 2 4 条件装置が作動する場合はない（後述する図 6 9～図 7 2 に示すように、当選番号「4 3」～「6 6」は、1 B B 作動中には抽選されない。）点で、第 1 実施形態と相違する。

【0 2 8 8】

小役 C 条件装置は、当選役として小役 1 1 3 及び 1 1 4 を含み、「P B ≠ 1」である条件装置である。小役 C 条件装置作動時は、目押しにより、「スイカ A / B」－「スイカ A / B」－「スイカ A / B」（スイカ揃い）を停止可能である。

小役 D 条件装置は、当選役として小役 1 1 5 を含み、強チャンス目 A である「スイカ A / B」－「スイカ A / B」－「リプレイ」（スイカ揃い崩れ）を停止可能とする条件装置である。強チャンス目 A は、小役 1 1 5（3 枚役）に相当する。

小役 E 条件装置は、当選役として小役 1 1 6 を含み、強チャンス目 B である「リプレイ」－「スイカ A / B」－「スイカ A / B」（スイカ揃い崩れ）を停止可能とする条件装置である。強チャンス目 B は、小役 1 1 6（3 枚役）に相当する。

【0 2 8 9】

小役 F 条件装置は、当選役として小役 0 0 9～0 5 6（1 枚役）を含むが、これらすべての役の図柄組合せを合算しても図柄配列上「P B ≠ 1」となっている。よって、小役 F 条件装置の作動時には、目押しが必要であり、「P B ≠ 1」役となっている。

小役 G 条件装置は、当選役として、小役 1 1 7 を除くすべての小役 0 0 1～小役 1 1 6 を含むものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、いずれかの 1 5 枚役（小役 0 0 1～小役 0 0 8）を入賞させる（P B = 1）。また、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、たとえば押し順 1 2 3 時には小役 0 0 1 を入賞させ、押し順 1 3 2 時には小役 0 0 2 を入賞させ、・・・と定められている。

小役 H 条件装置は、当選役として、小役 0 0 9～1 1 4 と、1 B B 作動中にのみ抽選される小役 1 1 7 を含むものである。1 B B 作動中にのみ小役 1 1 7 が抽選されることから、小役 1 1 7 を「増加役」と称する場合がある。小役 H 条件装置の作動時には、「P B = 1」で小役 1 1 7（1 枚役）を入賞させる。

【0 2 9 0】

図 5 7～図 7 2 は、第 3 実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図である。第 3 実施形態では、役物未作動時は、規定数「2」と規定数「3」とのいずれでも遊技可能である。このため、第 3 実施形態において、役物未作動時の遊技状態では、規定数「2」と規定数「3」との双方の置数表を示している。

第 3 実施形態では、非 R T かつ非内部中遊技では、規定数「2」で遊技を実行させ、1 B B B に当選すると、次回遊技から R T 1 に移行する。そして R T 1 では、規定数「3」で遊技を実行させる。

【0 2 9 1】

まず、図 5 7 及び図 5 8 は、非 R T かつ非内部中及び規定数「2」での置数を示す図である。

図57において、非RTかつ非内部中及び規定数「2」では、1BBとして1BBBのみが抽選される(1BBAは抽選されない)。また、リプレイは、リプレイAのみが抽選される。非RTかつ非内部中及び規定数「2」では、1BBBの当選確率は「16384/65536」であるから、早期に1BBBに当選する。

なお、非RTかつ非内部中及び規定数「2」の遊技において、1BBBに当選した遊技では、1BBBが入賞する場合がある。1BBBに当選した遊技で1BBBが入賞しなかった場合には、次回遊技からRT1かつ1BBB内部中に移行し、その後は1BBBが入賞することはない(ただし、これに限らず、1BBBを入賞可能としてもよい。)。これに対し、1BBBに当選した遊技で1BBBが入賞したときは、1BB遊技を経由して、再度、非RTかつ非内部中の遊技に戻るようにする。

図59及び図60は、非RTかつ非内部中及び規定数「3」での置数を示す図である。上述したように、非RTかつ非内部中では規定数「2」で遊技を実行させたいが、規定数「3」でも遊技が可能である。このため、非RTかつ非内部中において規定数「3」で遊技を実行したときは、図59及び図60に示す当選確率となる。

【0292】

なお、置数表において、その遊技状態において意図しない規定数であるときは、「イレギュラー」と表記している。

非RTかつ非内部中及び規定数「3」では、1BBBは抽選されずに1BBAが抽選される。1BBAの当選確率は「17065/65536」であるため、早期に1BBAに当選する。詳細は後述するが、非RTかつ非内部中において1BBAに当選し、1BBAの当選を持ち越したときは、次回遊技移行も非RTのままであり、RT1には移行しない。

【0293】

図61及び図62は、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「3」での置数を示す図である。

ここで、規定数「2」で当選した1BBBは、規定数「2」の遊技でなければ入賞しないように設定されている。同様に、規定数「3」で当選した1BBAは、規定数「3」の遊技でなければ入賞しないように設定されている。

したがって、非RTかつ非内部中及び規定数「2」において1BBBに当選し、RT1かつ1BBB内部中となった場合において、規定数「3」で遊技を実行していれば、1BBBが入賞することはない。

【0294】

図61に示すように、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「3」では、「17065/65536」の確率で非当選となるが、非当選遊技でも規定数「3」であるので1BBBは入賞しない。

第3実施形態では、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「3」で遊技を実行し続けることを前提としており、この遊技状態においてAT抽選を実行し、ATに当選すると、ATをその終了条件を満たすまで実行する。換言すれば、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「3」において、非ATとATとを繰り返すことを前提とする。

【0295】

図63及び図64は、非RTかつ1BBA内部中及び規定数「3」での置数を示す図である。非RTかつ非内部中において、1BBAは規定数「3」の遊技で当選しているので、非RTかつ1BBA内部中及び規定数「3」では、役の非当選となったときに、1BBAを入賞可能である。

図65及び図66は、非RTかつ1BBA内部中及び規定数「2」での置数を示す図である。上述したように、1BBAは規定数「3」で当選した特別役であるので、この規定数「2」の遊技状態では、役の非当選の遊技であっても1BBAが入賞することはない。

【0296】

図67及び図68は、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「2」での置数を示す図である。上述したように、第3実施形態では、RT1かつ1BBB内部中及び規定数「3」での遊技を前提としている。しかし、RT1かつ1BBB内部中は、規定数「2」でも遊

10

20

30

40

50

技が可能となっているので、この規定数「2」に対応する置数についても定められている。

RT1かつ1BBBB内部中及び規定数「2」では、役の非当選確率は「0」に設定されている。よって、規定数「2」であっても当選を持ち越している1BBBBが入賞する場合はない。

【0297】

ここで、RT1かつ1BBBB内部中及び規定数「3」（図61及び図62）における出玉率は、以下の通りである。

(a) リプレイに基づく払出し枚数期待値

$$8978 / 65536 \times 3 \quad (0.411)$$

(b) 押し順ベルに基づく払出し枚数期待値

$$38472 / 65536 \times (15 \times 1 / 6 + 1 \times 1 / 2 \times 1 / 6 + 1 \times 1 / 3 \times 1 / 8 + 1 \times 1 / 3 \times 1 / 8) \quad (1.565)$$

(c) 小役Cに基づく払出し枚数期待値

$$656 / 65536 \times 1 \quad (0.01)$$

なお、小役C条件装置作動時は、1枚役が「PB=1」で入賞するものとする。

(d) 小役D及び小役Eに基づく払出し枚数期待値

$$164 / 65536 \times 3 \times 2 \quad (0.015)$$

(e) 小役Gに基づく払出し枚数期待値

$$37 / 65536 \times 15 \quad (0.00847)$$

以上より、RT1かつ1BBBB内部中及び規定数「3」における払出し枚数期待値は、約「2」となる。

よって、出玉率は、

$$2 / 3 \quad 0.67$$

となる。

【0298】

一方、RT1かつ1BBBB内部中及び規定数「2」（図67及び図68）における出玉率は、以下の通りである。

(a) リプレイに基づく払出し枚数期待値

$$25632 / 65536 \times 3 \quad (1.173)$$

(b) 押し順ベルに基づく払出し枚数期待値

$$9600 / 65536 \times (15 \times 1 / 6 + 1 \times 1 / 2 \times 1 / 6 + 1 \times 1 / 3 \times 1 / 8 + 1 \times 1 / 3 \times 1 / 8) \quad (0.391)$$

(c) 小役Fに基づく払出し枚数期待値

$$30754 / 65536 \times 1 \quad (0.4693)$$

なお、小役F条件装置作動時は、1枚役が「PB=1」で入賞するものとする。

以上より、RT1かつ1BBBB内部中及び規定数「2」における払出し枚数期待値は、約「2」となる。

【0299】

よって、出玉率は、

$$2 / 3 \quad 0.67$$

となる。

これにより、RT1かつ1BBBB内部中において、規定数「2」又は規定数「3」のいずれであっても、出玉率は略同一であるので、出玉率について有利／不利は生じない。

ただし、有利区間移行抽選及びAT抽選は、規定数「3」の遊技でのみ実行する。したがって、規定数「2」で遊技を実行しても遊技者にメリットはない。

【0300】

図69及び図70は、RBA作動中の規定数「3」での置数を示す図である。なお、RBA作動中は、規定数「3」でのみ遊技が可能である。

非RTかつ1BBA内部中において、規定数「3」で遊技を実行するときには、役の非当選時に1BBAの図柄組合せを目押しすれば、1BBAを入賞させることができる。1

B B Aが入賞すると、次回遊技から、1 B B A作動中となる。1 B B A作動中は、R B Aが連続作動する状態となる。

なお、R B A作動中における出玉率は、以下の通りである。

(a) リプレイに基づく払出し枚数期待値

$1571 / 65536 \times 3 (0.0719)$

(b) 小役Gに基づく払出し枚数期待値

$6450 / 65536 \times 15 (1.476)$

(c) 小役Hに基づく払出し枚数期待値

$33045 / 65536 \times 1 (0.504)$

以上より、R B A作動中における払出し枚数期待値は、約「2」となる。

よって、出玉率は、

$2 / 3 \quad 0.67$

となる。

【0301】

これにより、非R Tにおいて意図的に規定数「3」で遊技を実行して1 B B Aに当選させ、非R Tかつ1 B B A内部中において1 B B Aを入賞させ、1 B B A遊技を実行したとしても、出玉率は「1」を超えないので、遊技者にメリットはない。

さらに、第3実施形態では、非R Tかつ非内部中遊技、非R Tかつ1 B B A内部中遊技、及び1 B B A作動中は、A T抽選を実行しない。これにより、遊技者は、これらの遊技状態ではA T当選のメリットを受けることができないので、これらのイレギュラーな状態で遊技を消化するメリットはない。

【0302】

ただし、R T 1かつ1 B B B内部中において、遊技者が、3枚のメダルを投入しようとしたが操作ミスによって2枚のメダルを投入しただけでスタートスイッチ42を操作した場合や、1ベットスイッチ40aを2回操作しただけでスタートスイッチ42を操作したような場合には、規定数「2」で遊技が実行される場合がある。ただし、当該遊技では、A T抽選を実行しないという不利益を有する。また、この場合には、後述する演出によって、遊技者が、規定数「2」で遊技をしたことを知らせるようにする。

【0303】

図71及び図72は、R B B作動中の規定数「3」での置数を示す図である。上述したように、R T 1かつ1 B B B内部中では、1 B B Bが入賞することはない。しかし、非R Tかつ非内部中及び規定数「2」の遊技では、図57に示すように、1 B B Bが単独当選する。したがって、1 B B Bに単独当選した遊技において1 B B Bの図柄組合せを目押しすれば、1 B B Bを入賞可能である。1 B B Bを入賞させたときは1 B B遊技に移行する。1 B B Bの入賞に基づく1 B B遊技では、上述したようにR B Bが連続作動する状態となる。R B B作動中は、図71及び図72に示す置数に従って抽選が実行される。

【0304】

図73は、第3実施形態におけるR T遷移を示す図である。

RWM初期化が実行されると、非R T（かつ非内部中）に移行する。なお、図73における「RWM初期化」とは、電源断復帰を正常に行うことができない場合の設定変更処理時に行われる（復帰不可能エラー発生時の）RWM初期化を意味する。

換言すれば、図73に示すRWM初期化が実行されるのは、RWM53の抜き差し（ゴト行為）を行ったり、復帰不可能エラーが発生したことに基づいてRWM53の全範囲を初期化した場合である。それ以外のたとえば電源のオン／オフや、通常の設定変更処理が実行された場合には、1 B Bの当選持ち越し情報は消去されずに維持される。ただし、設定変更処理が実行された場合には、1 B Bの当選持ち越し情報を消去してもよい。

【0305】

図73に示すRWM初期化が実行されると、R T情報も消去され、非R Tかつ非内部中となる。

非R Tかつ非内部中では、上述したように、規定数「2」で遊技を行うことを前提とし

ている。非 R T かつ非内部中において規定数「2」で遊技を行ったときは、1 B B B に当選するまで非 R T かつ非内部中を維持する。そして、1 B B B に当選したときは、次回遊技から、R T 1 (1 B B B 内部中) に移行する。なお、1 B B B に当選した遊技で 1 B B B を入賞させたときは、次回遊技から 1 B B 作動中 (R B B 作動中) となる。なお、上述したように、非 R T かつ非内部中及び規定数「2」の遊技において、1 B B B に当選した遊技で 1 B B B が入賞する場合を有するので、図 7 3 では、1 B B B が入賞して 1 B B 作動中に移行する場合を図示している。1 B B B が入賞して 1 B B B 作動中に移行したときは、R B B の連続作動となる。1 B B B 作動の終了条件を満たしたときは、非 R T かつ非内部中に移行する。

【0306】

一方、非 R T かつ非内部中及び規定数「2」の遊技において 1 B B B に当選し、当該遊技で 1 B B B が入賞せず、R T 1 かつ 1 B B B 内部中に移行したときは、上述したように、規定数「2」及び規定数「3」のいずれの場合も 1 B B B の図柄組合せが停止表示することはない。よって、R W M 初期化されない限り、R T 1 かつ 1 B B B 内部中が維持される。市場では、R T 1 かつ 1 B B B 内部中がずっと続く。

【0307】

これに対し、非 R T かつ非内部中において、意図しない規定数「3」で遊技を行い、1 B B A に当選すると、非 R T のままで、次回遊技から非 R T かつ 1 B B A 内部中に移行する。非 R T かつ 1 B B A 内部中となったときは、1 B B A を入賞させて 1 B B A 遊技を経由しない限り、R T 1 に移行することはない。

非 R T かつ 1 B B A 内部中は、1 B B A の図柄組合せが停止表示 (入賞) するまで継続される。1 B B A の図柄組合せが停止表示すると、1 B B A 作動中となる。そして、1 B B A 作動中は、R B A の連続作動となる。1 B B A 作動の終了条件を満たしたときは、非 R T かつ非内部中に移行する。

【0308】

次に、第 3 実施形態における制御処理について説明する。以下に説明する制御処理は、規定数「2」と規定数「3」との相違点を示すものである。

図 7 4 は、第 3 実施形態におけるメイン遊技状態別スタート時処理を示すフローチャートである。なお、図 7 4 の処理が実行される前に、役抽選処理が実行されているものとする。

図 7 4 において、ステップ S 2 6 0 1 では、今回遊技で 1 B B に当選したか否かが判断される。上述したように、1 B B に当選するのは、非 R T かつ非内部中遊技のときである。今回遊技で 1 B B に当選したと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了し、1 B B に当選しなかったと判断されたときはステップ S 2 6 0 2 に進む。なお、ステップ S 2 6 0 1 において、今回遊技以前に 1 B B に当選し、既に 1 B B 内部中となっている場合は「N o」と判断される。

【0309】

ステップ S 2 6 0 2 では、今回遊技が 1 B B 作動中であるか否かを判断する。1 B B 作動中であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了し、1 B B 作動中でないと判断されたときはステップ S 2 6 0 3 に進む。

ステップ S 2 6 0 3 では、今回遊技の規定数が 3 枚であるか否かを判断する。規定数が 3 枚であると判断したときはステップ S 2 6 0 4 に進み、規定数が 3 枚でない (換言すれば、2 枚である) と判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 2 6 0 4 では、今回遊技のメイン遊技状態が「0」であるか否かを判断する。第 3 実施形態では、非有利区間 (通常区間) であるときはメイン遊技状態が「0」であり、有利区間であるときはメイン遊技状態は「1」以上であるものとする。したがって、ステップ S 2 6 0 4 では、今回遊技が有利区間であるか否かを判断している。ステップ S 2 6 0 4 においてメイン遊技状態が「0」であると判断されたときはステップ S 2 6 0 6 に進み、メイン遊技状態が「0」でないとは判断されたときはステップ S 2 6 0 5 に進む。

【0310】

なお、図 5 7 及び図 5 8 に示すように、非 R T かつ非内部中及び規定数「2」の遊技では、有利区間抽選は実行されないの、たとえば R W M 初期化に基づいて非 R T かつ非内部中となったときは、非有利区間（通常区間）である。そして、1 B B B に当選し、次回遊技から R T 1 かつ 1 B B B 内部中及び規定数「3」に移行したときは、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、役の非当選時及びリプレイ A、B 当選時以外は有利区間抽選が実行される。さらに、第 3 実施形態では、有利区間移行抽選は、たとえばリプレイ C～P 当選時は「9 0 0 0 / 1 6 3 8 4」、小役 A～G 当選時は「1 2 0 0 0 / 1 6 3 8 4」の確率で当選するように置数が設定されている。よって、1～2 遊技を消化すれば有利区間に当選するように設定されている。

【0 3 1 1】

図 7 4 において、ステップ S 2 6 0 5 では、指示処理を実行する。ここでは、今回遊技が指示機能を作動させる遊技に相当するか否かを判断し、指示機能を作動させる遊技であるときは、指示機能に係る処理を実行する。そしてステップ S 2 6 0 6 に進む。

ステップ S 2 6 0 6 では、メイン遊技状態に応じたスタート時処理を実行する。たとえば今回遊技がメイン遊技状態「0」（非有利区間）であるときは有利区間移行抽選を実行し、有利区間かつ非 A T であるときは A T 抽選を実行し、有利区間かつ A T であるときは A T 上乗せ抽選を実行等する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0 3 1 2】

図 7 4 の処理から明らかなように、規定数「3」枚のときはメイン遊技状態に応じたスタート時処理を実行するが、規定数「3」枚でないとき（「2」枚であるとき）はメイン遊技状態に応じたスタート時処理は実行されない。

具体的には、規定数「2」であるときは、第 1 に、非有利区間であっても有利区間移行抽選は実行されない。このことは、図 5 7～図 6 8 から明らかなである。また第 2 に、有利区間であるか否かにかかわらず、A T に関する抽選は実行されない。さらにまた第 3 に、A T 中であっても、A T に関する抽選（A T 中の遊技回数の上乗せ抽選等）は実行されない。

【0 3 1 3】

図 7 5 は、第 3 実施形態におけるメイン遊技状態別全停時処理を示すフローチャートである。

図 7 5 において、ステップ S 2 6 1 1 では、今回遊技で 1 B B に当選したか否かが判断される。この処理は、ステップ S 2 6 0 1 と同様の処理である。今回遊技で 1 B B に当選したと判断されたときはステップ S 2 6 1 5 に進み、1 B B に当選しなかったと判断されたときはステップ S 2 6 1 2 に進む。なお、ステップ S 2 6 1 1 において、今回遊技以前に 1 B B に当選し、既に 1 B B 内部中となっている場合は「N o」と判断される。

【0 3 1 4】

ステップ S 2 6 1 2 では、今回遊技が 1 B B 作動中であるか否かを判断する。この処理は、ステップ S 2 6 0 2 と同様の処理である。1 B B 作動中であると判断されたときはステップ S 2 6 1 5 に進み、1 B B 作動中でないと判断されたときはステップ S 2 6 1 3 に進む。

ステップ S 2 6 1 3 では、今回遊技の規定数が 3 枚であるか否かを判断する。この処理は、ステップ S 2 6 0 3 と同様の処理である。規定数が 3 枚であると判断したときはステップ S 2 6 1 4 に進み、規定数が 3 枚でない（換言すれば、2 枚である）と判断したときはステップ S 2 6 1 5 に進む。

【0 3 1 5】

ステップ S 2 6 1 4 では、メイン遊技状態に応じた全停時処理を実行する。この処理は、たとえばメイン遊技状態の更新処理、A T に係る更新処理（A T 遊技回数カウンタの更新、A T フラグの更新、引戻し遊技回数カウンタの更新、C Z 遊技回数カウンタの更新等）を行う。そしてステップ S 2 6 1 5 に進む。

ステップ S 2 6 1 5 では、有利区間クリアカウンタ処理を実行する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0316】

以上の処理において、メイン遊技状態に応じた全停時処理は、規定数「3」のときだけ実行され、規定数「2」では実行されない。したがって、たとえばAT中に規定数「2」で遊技を実行したときは、AT遊技回数カウンタは更新されないこととなる。ただし、後述するように、AT獲得枚数（後述する差数カウンタに基づく値）は更新される。

一方、規定数「2」又は「3」のいずれであっても、ステップS2615における有利区間クリカウタ管理処理が実行されるので、後述する有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは更新される。

【0317】

図76は、図75のステップS2615における有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

10

ステップS2621では、有利区間クリアカウンタから「1」を減算する。次にステップS2622に進み、ステップS2621における「1」減算前の有利区間クリアカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。「0」であると判断したときはステップS2623に進み、「0」でないと判断したときはステップS2625に進む。

【0318】

ステップS2623では、メイン遊技状態が「0」であるか否かを判断する。上述したように、メイン遊技状態が「0」であるときは非有利区間（通常区間）であることを意味する。また、今回遊技の遊技開始時にメイン遊技状態が「0」であっても、有利区間の移行抽選に当選したときは、ステップS2623の時点ではメイン遊技状態は「0」以外の値となっている。

20

メイン遊技状態が「0」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、メイン遊技状態が「0」でないと判断したときはステップS2624に進む。ステップS2624では、有利区間クリアカウンタに、有利区間の遊技回数の上限値（初期値）「1500（D）」を保存（セット）する。そして本フローチャートによる処理を終了する。減算前の有利区間クリアカウンタ値が「0」であり、かつメイン遊技状態が「0」でないとときは、今回遊技で有利区間移行抽選に当選したことを意味する。

【0319】

一方、ステップS2622において減算前の値が「0」でないと判断され、ステップS2625に進むと、減算結果（「1」減算後の有利区間クリアカウンタ値）が「0」であるか否かを判断する。「0」であると判断したときは、有利区間の終了条件（遊技回数「1500」）を満たすのでステップS2629に進む。これに対し、減算結果が「0」でないと判断したときはステップS2626に進む。

30

ステップS2626では、今回遊技でリプレイが表示されたか否かを判断する。リプレイが表示されたときは差数カウンタを更新しないためである。リプレイが表示されたと判断したときはステップS2628に進み、リプレイが表示されていないと判断したときはステップS2627に進む。

【0320】

ステップS2627では、差数カウンタに、「払出し数－規定数」を加算し、差数カウンタ値を更新する。加算後の差数カウンタ値がマイナスとなったときは「0」に補正する。すなわち、差数カウンタの下限値は「0」である。そしてステップS2628に進む。

40

ステップS2628では、差数カウンタが「2400（D）」を超えたか否かを判断する。なお、リプレイの表示時は今回遊技では差数カウンタが更新されていないためにステップS2628を飛ばしてもよいが、確認のため、差数カウンタの上限値判断を実行している。

【0321】

差数カウンタ値が「2400」を超えると判断したときは、有利区間の終了条件を満たすため、ステップS2629に進む。一方、差数カウンタ値が「2400」を超えていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS2629では、指示機能に係るパラメータをすべて「0」にする。そして本

50

フローチャートによる処理を終了する。

【0322】

以上のように、有利区間クリアカウンタ管理処理は、規定数が「2」又は「3」のいずれであっても実行されるので、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは必ず更新される。ここで、AT中の獲得枚数は、差数カウンタに基づいてカウントされる。たとえば、ATの1遊技目の差数カウンタ値（通常は「0」）を、獲得数「0」として算出する。これにより、AT中に画像表示装置23上に表示される獲得枚数は、差数カウンタ値に基づく値となっている。そして、規定数が「2」又は「3」のいずれであっても差数カウンタは更新されるので、規定数が「2」又は「3」のいずれであってもAT中の獲得枚数は更新される。これに対し、上述したように、AT中に規定数「3」で遊技を行ったときはAT遊技回数は更新されるが、AT中に規定数「2」で遊技を行ったときはAT遊技回数は更新されない。ただし、この場合にも、更新されない状態であるがAT遊技回数は画像表示装置23上に表示されている。

10

また、AT中に規定数「2」で遊技を行ったときは、AT中の遊技回数は更新されない。AT遊技回数に基づくATの終了条件を満たすことはないが、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは更新されるので、有利区間クリアカウンタ又は差数カウンタに基づく有利区間の終了条件を満たすことにより、AT及び有利区間が終了する場合がある。

【0323】

次に、規定数「2」で遊技が実行されたときの特有の制御について説明する。

(1) 規定数「2」における遊技での特有画像の表示

20

規定数「2」で遊技が開始されたときは、規定数「2」特有の演出（たとえば、静止画像又は静止画像に近い特有画像を表示し、音声なし又は特有の音声とすることが挙げられる。以下、規定数「2」特有の画像を「特有画像」と称する。）に切り替えることが挙げられる。さらにこの場合、「2枚がけ遊技中」等の文字を画像表示することが挙げられる。当該特有の演出が規定数「2」のときにのみ実行されれば、遊技者は、誤って規定数「2」で遊技を行ってしまったことをすぐに知ることができる。また、特有画像を出力することで、AT抽選が実行されないことを遊技者に示唆することができる。

なお、本実施形態における「特有画像」とは、「1枚絵」等と称される場合もあるが、完全な静止画像に限られず、画像の一部が動いているような場合を含む。たとえば特有画像としてキャラクタを表示した場合において、キャラクタの髪が風でなびいているような場合や、キャラクタが定期的にまばたきをするような場合が挙げられる。

30

【0324】

なお、規定数「2」で遊技が実行されたときは、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対し、演出コマンドを送信しないようにしてもよい。このようにすることで、規定数「2」の遊技では、前回遊技の演出がそのまま出力され続ける。あるいは、規定数「2」に対応する演出を出力するときは、規定数「2」で遊技が実行されたことを示す特定のコマンドを送信してもよい。

【0325】

ここで、RT1（非AT中）における規定数「2」の遊技では、特有画像を表示するが、非RT（非内部中）における規定数「2」の遊技では、通常の演出（1BB内部中のときに規定数「3」で遊技が行われたときの演出と同じ演出）を出力することが挙げられる。本実施形態では、非RTでは1BBBを当選させるために規定数「2」で遊技を行うことを前提（正常）としていることから、非RT中は、規定数「2」で遊技が行われたときに実行される演出に基づいて、正常な遊技状態に滞在しているか否かを判断することができる。

40

また、AT終了時や1BB遊技終了時に、のめり込み防止表示を出力する場合がある。のめり込み防止表示中に規定数「2」で遊技が実行されたときは、特有画像よりも前にのめり込み防止表示を出力する（特有画像とのめり込み防止表示とで、のめり込み防止表示のレイヤーの方を前にする。）。これにより、のめり込み防止表示が特有画像によって遮蔽されない。のめり込み防止表示を確実に表示することができる。

50

【0326】

また、規定数「2」で遊技が実行されたときは、スタートスイッチ41の操作により規定数が確定するために、スタートスイッチ41の操作と同時（遊技開始と同時）に特有画像を表示する。この特有画像は、少なくとも第3ストップスイッチ42操作時（全停時）まで継続し、払出し処理終了時や、次回遊技のためのベット処理が実行されたときに特有画像の表示を終了することが挙げられる。

【0327】

(2) 非AT中における画像表示

遊技ごとに「1」以上のポイントを付与し（当選役等に応じて付与ポイント数が異なる）、溜まったポイント数に応じてAT抽選を実行することが挙げられる。この場合、規定数「3」の遊技ではポイントを付与するが、規定数「2」の遊技ではポイントを付与しない。したがって、規定数「2」の遊技では、ポイント数は更新されない。

10

【0328】

(3) AT天井遊技回数カウンタ

非AT中の遊技回数をカウントし、当該遊技回数が所定値に到達したときはATを発動する天井機能を有する場合において、天井までの遊技回数をカウントするAT天井遊技回数カウンタについては、規定数「3」の遊技では更新するが、規定数「2」の遊技では更新しないことが挙げられる。

【0329】

(4) 前兆カウンタ

ガセ前兆及び本前兆中に、AT発動予定までの残り遊技回数を画像表示する場合がある。この遊技回数は、前兆カウンタにより管理される。そして、規定数「3」の遊技では前兆カウンタを更新し、残り遊技回数（画像）を更新するが、規定数「2」の遊技では前兆カウンタを更新せず、かつ残り遊技回数（画像）を更新しない。

20

(5) ATに関する抽選

非AT中は、上述したように、規定数「3」ではATに関する抽選を実行可能とするが、規定数「2」ではATに関する抽選を実行しない。

【0330】

(6) スタートスイッチ41の操作時の演出

スタートスイッチ41操作時に、役抽選を実行し、役抽選結果に対応する演出を実行する場合において、規定数「3」で遊技が開始されたときは、役抽選結果に対応する演出を実行するが、規定数「2」で遊技が開始されたときは、役抽選結果に対応する演出を実行しない。ただし、規定数「2」で遊技が開始されたときは、規定数「2」で遊技が開始されたことに対応する特有の演出（上述した特有画像の表示等）を実行する場合がある。

30

また、連続演出の実行中において、スタートスイッチ41操作時に演出を進行（発展）させるようにセットされている場合に、規定数「3」で遊技が開始されたときは、連続演出を進行するが、規定数「2」で遊技が開始されたときは、連続演出を進行しない。この場合には、それまでの（前回遊技の終了時における）演出を維持するか、又は規定数「2」で遊技が開始されたことに対応する特有の演出を実行することが挙げられる。

【0331】

さらにまた、連続演出の実行中において、規定数「2」で遊技が行われた後、次回遊技が規定数「3」で行われたときは、当該次回遊技では連続演出を実行する。

40

具体的には、3遊技間の連続演出が実行可能な場合において、1遊技目の遊技を規定数「3」で行ったときは1遊技目の連続演出を実行する。次に、2遊技目の遊技を規定数「2」で行ったときは、2遊技目の連続演出は実行されず、特有の演出を実行する。そして、3遊技目の遊技を規定数「3」で行ったときは、3遊技目の連続演出を実行する。

【0332】

(7) AT中の演出

AT中に規定数「2」で遊技を行った場合には、上述したように、AT遊技回数の更新は行わない。すなわち、AT遊技回数カウンタを更新しない。これにより、ATの残り遊

50

技回数が減算されないので、遊技者が誤って規定数「2」で遊技を行ってしまってもAT遊技回数を損することはない。なお、AT遊技回数カウンタを更新しないものの、AT中は、AT遊技回数の表示自体は行っている。

また、AT中は、獲得枚数を表示し続け、遊技開始時及び遊技終了時に、AT中の獲得枚数を更新する。AT中の獲得枚数は、上述したように差数カウンタ値に基づいて更新される。ただし、これに限らず、サブ制御基板80に獲得枚数カウンタを設け、サブ制御基板80の獲得枚数カウンタに基づいて（サブ制御基板80側で独自に）AT中の獲得枚数を更新することも可能である。

【0333】

(8) AT中に、獲得枚数の節目を画像表示する場合（たとえば、「1000枚ゲット！」等）に、規定数「3」で獲得枚数1000枚を達成したときは「1000枚ゲット！」等を画像表示するが、規定数「2」で獲得枚数1000枚を達成したときは「1000枚ゲット！」等を画像表示しないことが挙げられる。

10

この場合には、それ以降の規定数「3」の遊技で「1000枚ゲット！」を画像表示する。たとえば獲得枚数が1000枚に到達したことを表示済みであるか否かを示すフラグを設ける。そして、規定数「3」で獲得枚数1000枚になったときは当該フラグをオンにするが、規定数「2」で獲得枚数1000枚になったときは当該フラグをオンにしない。その後に規定数「3」の遊技が行われ、「1000枚ゲット！」を画像表示して、当該フラグをオンにする。規定数「2」の遊技で獲得枚数1000枚になった後の規定数「3」の遊技では、リプレイ表示時や役の非入賞時であっても「1000枚ゲット！」を画像表示してもよい。もちろん、その後の規定数「3」の遊技で役の入賞を待って「1000枚ゲット！」を画像表示してもよい。

20

【0334】

(9) エンディングフラグを有する場合

有利区間クリアカウンタに基づいて、たとえば有利区間の遊技回数が「1400」～「1450」程度となったときにエンディングフラグをセットし、AT中の場合には、もうすぐATを終了することや、次のセットのATに移行しないことを遊技者に報知する場合がある。ここで、規定数「2」で遊技を行った結果、エンディングフラグをセットすべき遊技回数に到達したときは、エンディングフラグをセットしてもよく、セットしなくてもよい。エンディングフラグをセットしたときには、演出をエンディング用に切替え可能となるので、規定数「2」で遊技を行っても有利区間の終了が近づいていることを遊技者に報知できる。一方、エンディングフラグをセットしないときは、演出がエンディング用に切り替わることはない。ただし、その後に規定数「3」で遊技を行ったときにはエンディングフラグがセットされる。この場合には、演出がエンディング用に切り替わってからATが終了するまでの遊技回数が、ずっと規定数「3」で遊技を行っていた場合よりも少なくなる。

30

【0335】

また、有利区間クリアカウンタに基づいて、有利区間の遊技回数上限値（1500遊技）間近になったときに、カウントダウン表示を実行する場合がある。このカウントダウンは、規定数「2」でも実行することが挙げられる。ただし、規定数「2」のときのカウントダウンと規定数「3」のときのカウントダウンとで、異なる画像表示を行うことが可能である。たとえば規定数「2」のときのカウントダウンは、上述した特有画像を表示することが挙げられる。

40

【0336】

(10) 有利区間終了時の演出

有利区間の最終遊技が規定数「2」であったときは、有利区間の終了画面を画像表示してもよく、あるいは画像表示しなくてもよい。

(11) 有利区間終了後の演出

有利区間を終了した後、非有利区間の1遊技目を規定数「2」で実行したときは、非有利区間に移行したことを示す演出（画像表示）を実行する。さらに、非有利区間の2遊技

50

目も規定数「2」で遊技が実行されたときは、非有利区間の1遊技目の演出を維持する。これにより、有利区間から非有利区間に移行するときは、規定数「2」で遊技が行われた場合であっても、その旨を遊技者に報知することができる。

【0337】

(12) 非RTにおいて1BBに当選し、かつ当該遊技で1BBを入賞させた場合には、1BB遊技が終了するまで、1BB遊技中であることを示す特有画像と獲得枚数を画像表示する。獲得枚数の更新も行う。また、この場合の1BB遊技中は、規定数「3」で遊技が行われたとしても(第3実施形態の1BB遊技は、規定数「3」に限られる。)、通常の1BB遊技中の演出は実行しない。このようなケースのように、規定数「3」であっても通常の演出が実行されない場合がある。このように制御することで、当該1BB遊技がイレギュラーな遊技であることを遊技者に知らせることができる。

10

【0338】

<第4実施形態>

第4実施形態は、プッシュボタン(「演出スイッチ」、「演出ボタン」、「サブボタン」等とも称する。)の有効管理に関するものである。

図1(第1実施形態)では、プッシュボタンの図示を省略したが、実際には、サブ制御基板80に対し、プッシュボタンが電氣的に接続されている。また、サブ制御基板80とプッシュボタンとは、双方向通信が可能に構成されている。

プッシュボタンは、その操作が行われたことに基づいて演出を進行(発展)させる場合等に用いられる。プッシュボタンの操作に基づき演出を進行させる場合には、プッシュボタンを画像表示するとともに、その時点における演出を維持するようにする。そして、プッシュボタンが操作されたときは、プッシュボタンの画像表示を消去するとともに、演出を進行させる。以下、必要に応じて、このような演出を「プッシュボタン演出」と称する。なお、プッシュボタン演出は、1遊技で1回実行される場合と、1遊技で複数回実行される場合とがある。

20

【0339】

また、図1において、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対する一方向通信である。

ここで、サブ制御基板80は、図1では1枚基板のように図示されているが、1枚基板の場合だけでなく、サブメイン基板(第1サブ制御基板)とサブサブ基板(第2サブ制御基板)とに分けられている場合もある。一方、サブ制御基板80が、サブメイン基板(第1サブ制御基板)とサブサブ基板(第2サブ制御基板)とを含む1枚基板からなる場合もある。サブ制御基板80がサブメイン基板(第1サブ制御基板)とサブサブ基板(第2サブ制御基板)とに分けられている場合には、サブメイン基板(第1サブ制御基板)とサブサブ基板(第2サブ制御基板)とは、双方向通信が可能に構成されている。

30

なお、メイン制御基板50は、メイン制御手段50、主制御基板50、主制御手段50とも称する。

また、サブ制御基板80は、サブ制御手段80、副制御基板80、副制御手段80とも称する。

さらにまた、サブメイン基板は、第1副制御基板、第1副制御手段、演出制御基板、演出制御手段とも称する。

40

さらに、サブサブ基板は、第2副制御基板、第2副制御手段、画像制御基板、画像制御手段とも称する。

【0340】

また、1枚のサブ制御基板80上に、サブメインCPUとサブサブCPUとを搭載している場合には、サブメインCPUとサブサブCPUとが双方向通信可能に構成されていることはもちろんである。

以下、「サブメイン基板(第1サブ制御基板)又はサブメインCPU」を単に「サブメイン」と称し、サブサブ基板(第2サブ制御基板)又はサブサブCPUを単に「サブサブ」と称する。

50

なお、サブメインは、演出全体を統括・制御する基板（CPU）である。また、サブサブは、サブメインの下位に属し、演出のうち、映像の制御に特化した基板（CPU）である。

【0341】

サブメインは、演出抽選を実行し、演出を決定すると、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンド（サブサブ側で実行すべき演出を特定可能なコマンド）を送信する。サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、当該演出指定コマンドに従って映像を選択し、映像を画像表示する。ここで、サブメインが演出指定コマンドを送信した時から、サブサブが映像の画像表示を開始するまでの間には、遅延（タイムラグ）が発生する。映像の出力処理等に一定の時間を要するためである。

10

また、サブメインは、プッシュボタンを常時有効にしているわけではなく、所定時間の範囲内で有効にする。プッシュボタンは、たとえばストップスイッチ42と同様に、常時オン／オフは検知されるが、有効でないときは、たとえオンされてもその操作は無視される。

【0342】

ここで、サブメインがサブサブに対して演出指定コマンドを送信した時にプッシュボタンを有効にし、サブサブがプッシュボタンの映像を画像表示した場合には（この映像により、遊技者に対し、プッシュボタンが有効であることを報知し、プッシュボタンの操作を促すものとなる。）、サブメインがプッシュボタンを有効にしたタイミングと、サブサブがプッシュボタンに係る映像の画像表示を開始したタイミングとの間にずれが生じる。そこで、第4実施形態では、このずれを解消するために、以下の方法を採用する。

20

【0343】

第1の方法は、サブメインのタイマ値に基づいてプッシュボタンを有効にする方法（タイマ管理）である。具体的には、RWM53に、タイマ値を記憶する記憶領域を設け、演出指定コマンドを送信する際（送信する前、送信時、又は送信後）に当該記憶領域にタイマ値（初期値）をセットする。そして、一定時間ごと（たとえば割込み処理ごと）にタイマ値を減算していき、タイマ値が所定値（たとえば「0」）となったときは、所定時間を経過したと判断し、プッシュボタンを有効にする。一方、サブサブは、演出指定コマンドを受信したときから前記所定時間を経過したタイミングで映像を表示すれば、映像の表示タイミングとプッシュボタンが有効になるタイミングとを略一致させることができる。なお、プッシュボタンを有効にするタイミングを、映像の表示開始タイミングよりもわずかに早くしてもよい。

30

また、タイマ管理の場合において、1遊技で複数回のプッシュボタン演出を実行する場合がある。

【0344】

なお、演出によっては、1遊技で、N1秒（たとえば「3」秒）経過時にプッシュボタンを有効にし、次にN2秒（たとえば「10」秒）経過時にプッシュボタンを有効にする場合がある。この場合には、上記記憶領域にN2秒に対応するタイマ値を記憶し、タイマ値がN1秒経過に相当する値となったときはプッシュボタンを有効にし、次に、タイマ値がN2秒経過に相当する値（たとえば「0」）となったときはプッシュボタンを有効にする。

40

さらに、N1秒（たとえば「3」秒）経過時にプッシュボタンを有効にする場合と、N2（たとえば「10」）秒経過時にプッシュボタンを有効にする場合とがある。このように、演出指定コマンドによってタイマ値が異なる場合には、それぞれN1秒経過に相当する値、及びN2秒経過に相当する値を上記記憶領域に記憶するが、この場合の記憶領域は同一の記憶領域である。

【0345】

ここで、タイマ管理の場合において、タイマによる計時中に電源断が発生したときは、
（1）電源断からの復帰後にタイマ計測を再開する方法（この場合には、電源断時にその時点におけるタイマ値を保持し、電源断からの復帰時にも、当該タイマ値を保持してい

50

る)と、

(2) 電源断からの復帰時に改めてタイマ値の初期値(電源断前に選択された演出指定コマンドで定められているタイマ値の初期値)を設定し、電源断からの復帰後にタイマによる計時を開始する方法と、

(3) 電源断からの復帰時にタイマ値をクリアし、電源断からの復帰後はタイマ値を計時しない方法(この場合には、プッシュボタン演出を実行しない)と

が挙げられる。

ここで、上記(2)の場合には、タイマ値の初期値をセットしたときに、サブサブに対して演出指定コマンドを再送信する。

また、上記(3)の場合には、プッシュボタンは操作されなかったものとみなして復帰する場合と、操作されたものとみなして復帰する場合とが挙げられる。プッシュボタンは操作されたものとみなして復帰する場合は、プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する。

【0346】

さらに、タイマによる計時中に電源断が発生した場合において、電源断時の遊技状態が遊技者に有利な特定の遊技状態(CZや、前兆の最終遊技であるとき等)であるときは、電源断からの復帰時に、特定画像(上述した「1枚絵」等)を表示する。このように制御するには、たとえば電源断からの復帰時に、メイン遊技状態のデータや、前兆カウンタ値を参照することで判断する。

なお、上述したメイン遊技状態の記憶領域や、前兆カウンタの記憶領域は、メイン制御基板50のRWM53、及びサブ制御基板80のRWM83の双方に設けられている。メイン制御基板50は、毎遊技、たとえばスタートスイッチ41の操作時に、メイン遊技状態の情報や、前兆カウンタ値をサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、これらの情報を受信すると、サブ制御基板80側のRWM83に記憶する。したがって、電源断からの復帰時に、サブ制御基板80側でメイン遊技状態の情報や前兆カウンタ値を保持していれば、サブ制御基板80側で電源断前のメイン遊技状態や前兆カウンタ値を判断することができる。したがって、この場合には、電源断からの復帰時に、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対してメイン遊技状態の情報や前兆カウンタ値を改めて送信することはしない。

【0347】

また、スタートスイッチ41が操作され、指示機能の作動により正解押し順が報知された後、最初のストップスイッチ42が操作される前(全リール31の回転中)に電源断が発生した場合において、電源断から復帰したときには、再度、全リール31の回転状態に復帰する。この場合には、再度、指示機能が作動し、サブ制御基板80は、正解押し順を画像表示する。よって、この場合には特定画像は表示しない。

一方、すべてのリール31が停止した後、次回遊技のベットが行われる前に電源断が発生した場合には、電源断から復帰したときに、特定画像を表示する。メイン制御基板50からサブ制御基板80に対して、リール31の停止コマンドが送信され、サブ制御基板80は、当該停止コマンドに基づく情報を記憶している。したがって、サブ制御基板80は、電源断からの復帰時に、停止コマンドに基づく情報(サブ制御基板80で記憶している情報)に基づいて、全リール31の回転中に復帰するのか、又は全リール31の停止状態に復帰するのかを判断することができる。

【0348】

なお、特定画像の表示は、タイマによる計時中に限らなくてもよい。電源断からの復帰時(ここでは、上述したように、全リール31の停止時かつベットが行われる前に電源断が発生し、当該電源断から復帰した場合に相当する。)に特定画像を表示すれば、ホール管理者や遊技者は、電源断時の遊技状態が遊技者に有利な特定の遊技状態であったことを一目で知ることができる。また、有利な特定の遊技状態において遊技者が意図しない電源断が発生した場合に、この電源断からの復帰時に通常画面を表示してしまうと、電源断に基づきリセットがかかって有利な特定の遊技状態がクリアされてしまった(通常の遊技状

10

20

30

40

50

態に移行してしまった）と遊技者が誤認することを防止することができる。

【0349】

また、第2の方法は、サブメインが上記タイマを持たず、フィードバックコマンドを用いる方法である。具体的には、サブサブは、映像を選択した際（映像の出力処理の開始前、開始時、又は開始後）に、サブメインに対してフィードバックコマンド（プッシュボタンに係る映像の生成が完了した旨のコマンド）を送信する。そして、サブメインは、このフィードバックコマンドを受信したときにプッシュボタンを有効化する。特に、第1の方法では、タイマ値を記憶する記憶領域をRWM53に設ける必要があるが、フィードバックコマンドを送信する方法では、当該記憶領域を設ける必要がないというメリットがある。また、タイマ管理による方法では、演出指定コマンドごとにタイマ値を設けておく必要があるが、フィードバックコマンドを送信する方法では、演出指定コマンドの数が増大しても、個々のタイマ値を管理することが不要となり、容量を削減することができる。

10

【0350】

上記第2の方法では、プッシュボタン演出のみならず、映像表示開始タイミングと、ランプの点灯態様変更タイミングや、音量変更タイミングとを同期させることがより容易となる。

ここで、画像表示を行う場合において、サブメインは、サブサブに対し、背景（ステージ画面）演出（2系演出とも称される）に係るコマンドと、キャラクタ演出（4系演出とも称される）に係るコマンドとを送信する。サブサブは、それぞれ背景演出に係るコマンドを受信すると背景に係る映像生成を実行するとともに、キャラクタ演出に係るコマンドを受信するとキャラクタに係る映像生成を実行する。

20

【0351】

そして、背景及びキャラクタの双方の映像の生成が終了すると、サブサブは、サブメインに対し、フィードバックコマンド（映像完了コマンド）を送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、その映像の表示開始に対応する演出、たとえばランプの点灯態様を変更したり、音量を変更する。したがって、映像と、ランプや音声との同期をより正確にとることが可能となる。

【0352】

また、プッシュボタン演出の中には、フェード演出を実行する場合がある。なお、フェード演出を実行するか否かは、演出指定コマンドによって定められている。ここで、プッシュボタンのフェード演出とは、導入演出（演出初期）中に、最終的な表示態様以外の態様でプッシュボタンを画像表示し、この画像表示の時点ではプッシュボタンが未だ有効化されていない状態の演出である。この導入演出では、たとえばプッシュボタン演出がこれから発生することを示唆する演出を実行する。

30

フェード演出を実行した後、最終的なプッシュボタンの画像を表示する際（表示する前、表示した時、又は表示した後）に、サブサブは、サブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。

【0353】

サブメインは、プッシュボタンが操作されたと判断すると、プッシュボタンが操作されたことを示すコマンドをサブサブに送信する。また、サブメインは、プッシュボタンが操作されたことを検知すると、プッシュボタンを無効化する。ここで、プッシュボタンが1回操作されればプッシュボタンが操作されたと判断してプッシュボタンを無効化する場合と、プッシュボタンを有効化してからプッシュボタンを無効化するまでの所定時間、何回操作されてもプッシュボタンの操作を有効とする場合とがある。後者の場合には、プッシュボタンが1回操作されるごとに、演出を変化させる場合がある。

40

【0354】

そして、プッシュボタンが無効化されると、その後のプッシュボタンの無効期間中は、遊技者によりプッシュボタンが操作されてもサブサブに対してプッシュボタンの操作コマンドを送信しない。

50

また、プッシュボタン演出を実行した場合において、遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合には、次回遊技に移行するまでは、プッシュボタンは有効となっている。ここで、「次回遊技に移行するまで」とは、たとえば、今回遊技でリプレイが停止しなかったときは「次回遊技のベットが行われるまで」に相当し、今回遊技でリプレイが停止したときは「次回遊技でスタートスイッチ４１が操作されるまで」に相当する。

なお、「次回遊技に移行するまで」のタイミングとしては、今回遊技でリプレイが停止しなかったときと、今回遊技でリプレイが停止したときとで、同一としてもよい。たとえば、どちらのタイミングも「次回遊技でスタートスイッチ４１が操作されるまで」としてもよい。

【０３５５】

図７７は、第４実施形態において、プッシュボタンの有効管理をタイマで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。図中、２本の２点鎖線は、それぞれメイン側とサブメイン側との区切り、及びサブメイン側とサブサブ側との区切りを示す線である（後述する図７８～図８２も同様である。）。

【０３５６】

図７７において、遊技者によりスタートスイッチ４１が操作されると、メイン（メイン制御基板５０）は、その信号を検知し、役抽選を実行する。そして、抽選結果コマンドをサブメインに送信する。サブメインは、抽選結果コマンド（今回遊技の役抽選結果）に応じて演出抽選を実行する。この例では、プッシュボタン演出を有する演出に決定されたものとする（以下の例も同様である）。サブメインは、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンドを送信する。また、演出指定コマンドの送信と同時に、決定した演出に対応するタイマ値（プッシュボタンを有効にするまでの時間の計測）を開始する。計測時間は、決定した演出によって定められており、この例では時間Ｔ０１である。

【０３５７】

サブメインは、タイマが時間Ｔ０１を計測したと判断したときは、プッシュボタンを有効化する。

一方、サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始する。また、サブサブが受信した演出指定コマンドには、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタンの表示を開始する旨が定められている。したがって、サブサブは、この演出指定コマンドに従って、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタンの表示を開始する。これにより、演出開始時から、プッシュボタンが有効になるタイミングと、プッシュボタンの表示が開始されるタイミングとを、略同一にすることができる。

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

【０３５８】

なお、演出指定コマンドを送信するタイミングは、演出指定コマンドで定められた演出実行タイミングよりも前であれば、スタートスイッチ４１の操作時に限らず、ストップスイッチ４２の操作時（第一停止時、第二停止時、又は第三停止時のいずれか）でもよい。このことは、以下の例も同様である。

また、スタートスイッチ４１の操作時からプッシュボタンが操作される前の間に、ストップスイッチ４２の操作等、遊技者による他の操作（プッシュボタン操作以外の操作）が行われることが考えられる。この場合には、遊技者による前記他の操作の後であっても、プッシュボタンの操作により演出が発展する。換言すれば、プッシュボタンの操作による演出の発展は、遊技者による前記他の操作の影響を受けない。このことは、以下の例も同様である。

【０３５９】

図７８は、第４実施形態において、プッシュボタンの有効管理をフィードバックコマン

10

20

30

40

50

ドで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。図 7 8 の例では、図 7 7 の例と異なり、サブメインは、プッシュボタンを有効にする時間を計測するためのタイマを有していない。

図 7 8 において、遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作されると、メインは、その信号を検知し、役抽選を実行する。そして、抽選結果コマンドをサブメインに送信する。サブメインは、抽選結果コマンド（当該遊技の役抽選結果）に応じて演出抽選を実行する。サブメインは、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンドを送信する。

【0360】

サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始する。また、サブサブが受信した演出指定コマンドには、演出開始から時間 T 0 1 経過後にプッシュボタンの表示を開始する旨が定められている。したがって、サブサブは、この演出指定コマンドに従って、演出開始から時間 T 0 1 経過後にプッシュボタンの表示を開始する。サブサブは、プッシュボタンの表示を開始すると、フィードバックコマンド（プッシュボタンの表示が完了した、あるいはプッシュボタンの表示を開始した旨のコマンド）をサブメインに送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効化する。これにより、プッシュボタンの表示が開始されたタイミングとプッシュボタンを有効化するタイミングとを略同一にすることができる。

【0361】

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

【0362】

図 7 9 ～ 図 8 2 は、遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャートである。ぱちんこ遊技機においても、スロットマシン 1 0 と同様に、メイン、サブメイン、サブサブを備える。サブメインは演出ランプ 5 4 1 やスピーカ 5 4 2 の出力を制御し、サブサブは、画像表示装置 5 4 3 の出力を制御する。

【0363】

図 7 9 は、第 4 実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例 1 を示すタイムチャートであり、タイマ管理によりプッシュボタンを有効化する例である。したがって、図 7 9 は、スロットマシン 1 0 の図 7 7 に対応する例である。この図 7 9 及び後述する図 8 0 は、1 遊技中に 2 回、プッシュボタンを有効化する例を示している。

図 7 9 において、遊技球が始動口 5 3 2 に入球して始動口スイッチ 5 3 3 がオンになると、メインは、特別図柄表示装置 5 3 1 の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

【0364】

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を決定し、決定した演出に対応する演出指定コマンドをサブサブに送信する。この例において指定された演出は、予告 A ～ D → ノーマルリーチ → スーパーリーチの順に出力する演出であるものとする。なお、「予告」とは、その種類に応じて、その後のノーマルリーチやスーパーリーチの出現頻度や、当選期待度を示唆する演出である。また、「ノーマルリーチ」とは、その種類に応じて当選期待度が低～中を示唆する演出である。さらにまた、「スーパーリーチ」とは、その種類に応じて当選期待度が中～高を示唆する演出である。これらの各演出の実行中は、演出図柄を変動させる。また、サブメインは、演出指定コマンドの送信時点からの時間をタイマで計測する。そして、時間 T 1 1 経過後にプッシュボタンを有効化する。

【0365】

10

20

30

40

50

サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、予告 A、B→予告 C、D→ノーマルリーチ→スーパーリーチの順に演出（映像）を実行する。

また、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間 T 1 1 を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。この例では、予告 C 及び D の途中にプッシュボタンの表示を開始するものである。サブメインからサブサブに送信される演出指定コマンドには、演出開始時から時間 T 1 1 経過後にプッシュボタンの表示を開始するように定められている。これにより、演出開始時から時間 T 1 1 の時点で、サブメインにおけるプッシュボタンの有効化タイミングと、サブサブにおけるプッシュボタンの表示開始タイミングとを略一致させることが可能となる。

【0366】

また、この例では、1 回目のプッシュボタン演出時には、遊技者はプッシュボタンを操作しなかった例を示している（後述する図 80 も同様である）。サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。この例では、プッシュボタンの有効時間は時間 T 1 3 であり、プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 3 を経過する前にプッシュボタンが操作されたときはプッシュボタンの操作に対応する演出を実行し、プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 3 を経過してもプッシュボタンが操作されなかったときはプッシュボタンを無効化する。

プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 3 を経過してもプッシュボタンが操作されなかったために、サブメインは、プッシュボタンを無効化する。そして、プッシュボタンの無効コマンドをサブサブに送信する。これにより、サブサブは、プッシュボタンの表示を終了する。

【0367】

なお、図 79 では図示していないが、プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 3 を経過する前にプッシュボタンが操作されたときは、サブメインは、プッシュボタンを無効化するとともに、プッシュボタンの操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、このコマンドを受信すると、演出を発展させ（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行し）、プッシュボタンの表示を終了する。

【0368】

さらにまた、サブメインは、演出指定コマンドの送信時点からの時間をタイマで計測し続けており、演出指定コマンドの送信時点から時間 T 1 2 経過後にプッシュボタンを有効化する。そして、サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。この例では、プッシュボタンの有効時間は時間 T 1 4 であり、プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 4 を経過する前にプッシュボタンが操作されたときはプッシュボタンの操作に対応する演出を実行するが、プッシュボタンを有効化した時から時間 T 1 4 を経過してもプッシュボタンが操作されなかったときはプッシュボタンを無効化する。

【0369】

一方、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間 T 1 2 を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。この例では、スーパーリーチの途中でプッシュボタンの表示を開始するものである。サブメインからサブサブに送信される演出指定コマンドには、演出開始時から時間 T 1 2 経過後にプッシュボタンの表示を開始するように定められている。これにより、上記と同様に、時間 T 1 2 の時点で、サブサブにおけるプッシュボタンの表示開始タイミングと、サブメインにおけるプッシュボタンの有効化タイミングとを略一致させることが可能となる。

そして、この例では、プッシュボタンが有効化されてから時間 T 1 4 を経過する前に遊技者によりプッシュボタンが操作された例を示している。

なお、図 79 中、時間 T 1 4（有効時間）内にプッシュボタンが操作された場合は、時間 T 1 4 のタイマ計時を終了する。図 79 では、時間 T 1 4 の有効時間の範囲がわかるように便宜上図示している（この点は、図 80 の時間 T 1 4、図 81 の時間 T 1 4、及び図 82 の時間 T 4 3 についても同様である。）。

10

20

30

40

50

【0370】

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を切り替える（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

その後、サブサブは、サブメインから受信した演出指定コマンドに基づいて演出を実行し続け、演出指定コマンドに従って演出を終了する。

一方、メインは、特別図柄表示装置531の変動を停止すると、サブメインに対し、変動停止コマンドを送信する。さらに、この変動停止コマンドは、サブメインからサブサブにも送信される。これにより、サブメイン及びサブサブは、メイン側での変動が終了したことを知ることができる。

10

【0371】

図80は、第4実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例2を示すタイムチャートである。この例は、図79と異なり、プッシュボタンを有効化するためのタイマを用いずにフィードバックコマンドによりプッシュボタンを有効化する例である。それ以外は図79と同様である。

図80において、メインは、特別図柄の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

20

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を指定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。

【0372】

サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間T11を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、プッシュボタンの表示を開始すると、サブメインに対し、フィードバックコマンド（プッシュボタンの表示が完了した、あるいはプッシュボタンの表示を開始した旨のコマンド）を送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。これにより、タイマによることなく、演出開始時から時間T11の時点で、サブメインによるプッシュボタンの有効化タイミングと、サブサブによるプッシュボタンの表示を開始するタイミングとを略一致させることができる。

30

【0373】

また、サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。時間T13を経過した後、サブメインは、プッシュボタンを無効化する。そして、プッシュボタンの無効コマンドをサブサブに送信する。これにより、サブサブは、プッシュボタンの表示を終了する。

【0374】

同様に、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間T12を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、プッシュボタンを表示すると、サブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。この後の処理は、上述した図79と同様であるので、説明を省略する。

40

【0375】

図81は、第4実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例3を示すタイムチャートであり、この例は、図80と同様にフィードバックコマンドによりプッシュボタンを有効化する例である。

図81において、メインは、特別図柄の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

【0376】

50

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を指定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。図 8 1 の例では、図 8 0 の例と異なり、演出指定コマンドを分割して送信する。最初の演出指定コマンドは、予告 A 及び B を出力するためのものである。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、予告 A 及び B に係る演出を実行する。また、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信と同時にタイマによって計時を開始する。

次に、サブメインは、時間 T 3 1 を経過したと判断すると、サブサブに対し、予告 C 及び D を出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、予告 C 及び D に係る演出を実行する。

さらに、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信時から時間 T 3 2 を経過したと判断すると、サブサブに対し、ノーマルリーチを出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、ノーマルリーチに係る演出を実行する。

【0377】

さらに、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信時から時間 T 3 3 を経過したと判断すると、サブサブに対し、スーパーリーチを出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、スーパーリーチに係る演出を実行する。

このようにして、サブメインは、サブサブに対し、演出指定コマンドを 4 回送信し、サブサブは、演出指定コマンドを受信するごとに、演出を順次切り替えていく。

さらにまた、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間 T 1 2 を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、それ以降の処理は図 8 0 の例と同一であるので説明を省略する。

【0378】

図 8 2 は、第 4 実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例 4 を示すタイムチャートである。この例では、プッシュボタンが天井方向に飛び出る機能を備えている。このプッシュボタンは、通常のプッシュボタンと同様に、プッシュ操作を行うことが可能である。さらに、プッシュボタンが天井方向に飛び出し、プッシュボタンがレバー状に変形し、遊技者がレバー操作を行うことが可能に形成されている。

図 8 2 において、メインは、変動を開始して各種抽選を実行し、変動パターンコマンドをサブメインに送信する。サブメインは、変動パターンコマンドを受信すると、演出を抽選で決定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。演出指定コマンドの概要は、図 7 9 と同様である。

【0379】

サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間 T 4 1 を経過したタイミングで、フィードバックコマンドをサブメインに送信する。このフィードバックコマンドは、サブメインに対し、プッシュボタンをレバー状に変形させることを要求するものである。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンをレバー状に変形することを開始する。サブメインは、プッシュボタンをレバー状に変形することを完了したときは、演出指定コマンドをサブサブに送信する。この演出指定コマンドは、プッシュボタンをレバー状に変形することを完了した旨のコマンドである。また、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間 T 4 2 を経過したタイミングで、レバーの表示を開始する。さらに、サブサブは、サブメインから上述した演出指定コマンド（プッシュボタンをレバー状に変形することを完了した旨のコマンド）を受信していることを条件として、フィードバックコマンドをサブメインに送信する。このフィードバックコマンドは、レバーを有効にするためのコマンドである。

【0380】

サブメインは、上記フィードバックコマンドを受信すると、レバーを有効化する。さらに、レバーを有効化した時から、レバーの有効時間の計測を開始する。この例では、レバーの有効時間は、時間 T 4 3 に設定されている。

10

20

30

40

50

そして、この例では、レバーが有効化されてから時間 T 4 3 を経過する前に遊技者によりレバーが操作された例を示している。

遊技者によりレバーが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとレバーを無効化する。さらに、サブメインは、レバー操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、レバー操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（レバーの操作に対応する演出を実行する）。さらに、レバーの表示を終了する。

その後、サブサブは、サブメインから受信した演出指定コマンドに基づいて演出を実行し続け、演出指定コマンドに従って演出を終了する。

【0381】

一方、メインは、特別図柄表示装置 5 3 1 の変動を停止すると、サブメインに対し、変動停止コマンドを送信する。さらに、この変動停止コマンドは、サブサブにも送信される。これにより、サブメイン及びサブサブは、メイン側での変動が終了したことを知ることができる。

また、図 8 2 では図示しないが、サブメインは、レバーを無効化した後、遊技終了時までに、レバーの変形を元に戻してプッシュボタンの形態に戻す処理を実行する。

【0382】

以上、第 1 ～ 第 4 実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

A. 第 1 実施形態

(1) 第 1 実施形態では、非 A T における非 R T と R T 1 とにおいて、非 R T では所定割合で押し順ベル当選時に正解押し順を報知し、R T 1 では押し順ベル当選時に正解押し順を報知しない仕様とした。しかし、これに限らず、非 A T かつ R T 1 においても、特定割合で押し順ベル当選時に正解押し順を報知する仕様としてもよい。非 A T 中に、非 R T 及び R T 1 のいずれでも、押し順ベル当選時に正解押し順を報知する場合を有するようにすれば、遊技者に対し、現在の R T が非 R T であるか R T 1 であるかをわかりにくくすることができる。この場合に、非 A T かつ R T 1 において押し順ベル当選時に正解押し順を報知する割合を「x」とし、非 A T かつ非 R T において押し順ベル当選時に正解押し順を報知する割合を「y」としたとき、「 $y = x + \text{前記所定割合（実施形態では、約 } 3.45\% \text{）}$ 」とすればよい。

【0383】

(2) A T 中において、175000 回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば 68% 以上）である場合には、指示込役物比率が所定割合（たとえば 65% 未満）となるまで、押し順ベル当選時に指示機能を作動させなくてもよいとした。しかし、このような場合に指示機能を全く作動させないのではなく、指示機能の作動割合を少なくしてもよい。たとえば、抽選によって指示機能を作動させるか否かを決定してもよい。換言すれば、A T 中において、175000 回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば 68% 以上）であるときには、指示機能の作動割合を「0%」にするのではなく、「100%」未満にすればよい。

【0384】

(3) A T かつ非 R T において、小役 D 条件装置作動時には、1 B B の入賞を示唆する演出を実行し、役の非当選時（当該遊技の当選番号が「0」の場合）には、1 B B の入賞を示唆する演出を実行していない。しかし、これに限らず、A T かつ非 R T における役の非当選時に、規則に抵触しない範囲内において、1 B B を入賞させることが可能である（1 B B を入賞させてもよい）状態であることを遊技者が理解可能な演出を実行してもよい。このようにすれば、A T かつ非 R T において、小役 D 条件装置の作動を待つことなく 1 B B を入賞させることが可能となる。

【0385】

(4) A T かつ非 R T において、1 B B を入賞させた後、1 B B 遊技の実行中は、A T の終了条件を満たさない限り、A T 中の演出を継続する。したがって、A T かつ 1 B B 遊技中に押し順ベルに当選したときは、指示機能の作動によって正解押し順を報知する。

10

20

30

40

50

一方、1 B B遊技中にA Tの終了条件を満たしたときは、次回遊技からは、非A Tかつ1 B B遊技となる。この場合には、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。

また、A Tかつ1 B B遊技中において、R Bに当選した遊技では、R Bの入賞を回避すべきことを示唆する演出を実行してもよい。R Bが入賞してR B遊技に移行すると、出玉率が低下するためである。

【0386】

(5) A TかつR T 1において、小役D条件装置作動時に、遊技者が誤って1 B Bを入賞させてしまったときは、そのままA Tを継続する場合と、ペナルティとしてA Tを終了する場合とが挙げられる。

前者の場合は、上述したA Tかつ1 B B遊技と同様に、A Tの終了条件を満たさない限り、押し順ベルに当選したときは、指示機能の作動によって正解押し順を報知する。一方、1 B B遊技中にA Tの終了条件を満たしたときは、次回遊技からは、非A Tかつ1 B B遊技となる。この場合には、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。

また、後者の場合には、非A Tかつ1 B B遊技となる。非A Tかつ1 B B遊技では、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。

【0387】

(6) 第1実施形態では、小役D条件装置作動時に1 B Bを入賞可能とした。このため、非R Tかつ非A T中やR T 1中には、小役D条件装置作動時に1 B Bを入賞させないように指示機能を作動させ、非R TかつA T中には、小役D条件装置作動時に1 B Bの入賞を促すように指示機能を作動させた。しかし、これに限らず、非R Tかつ非A T中やR T 1中に、小役D条件装置作動時に1 B Bを入賞させないための指示機能を作動させず、また、非R TかつA T中に、小役D条件装置作動時に1 B Bの入賞を促すための指示機能を作動させないことも可能である。さらには、指示機能は作動させないが、1 B Bの入賞を回避することを示唆する演出や、1 B Bの入賞を促す示唆演出（リールフラッシュや音声等による演出）を実行することが可能である。

この場合には、小役D条件装置作動時には指示機能を作動させず、小役A～C条件装置作動時にのみ指示機能を作動させることとなる。したがって、この場合には、非R Tかつ非A T中は、所定割合（上述の例では約29回に1回の割合）で小役A～C条件装置作動時に指示機能を作動させるが、R T 1かつ非A Tでは、指示機能を作動させる割合を「0」にすることも可能である。

【0388】

(7) 第1実施形態では、175000回の遊技における指示込役物比率を70%未満にするために、175000回の遊技における指示込役物比率がたとえば68%以上になったときは、A T中であっても指示機能の作動を規制してもよいとした。しかし、このような規制は任意であり、A T中における指示機能を作動させる割合を「100」%にしてもよい。

以上より、「指示機能を作動させる割合」は、「0」の場合があってもよく、「100」%の場合があってもよい。

【0389】

B. 第2実施形態

(1) 第2実施形態では、R T遷移の例として図41を示したが、これに限らず、役物未作動時のR Tとして少なくとも複数のR Tを有する場合に、どのR Tにおいて非有利区間から有利区間に移行したかによって、A Tに関する抽選の有利度を変えることが可能である。

また、第2実施形態では、1 B B遊技のR B内部中にA T抽選を実行したが、これに限らず、R B非内部中やR B作動中にA T抽選を実行することも可能である。さらにまた、どの遊技状態においてどのような条件を満たしたときに、A Tに関する有利度をどのように変えるかについても任意に設定することが可能である。

10

20

30

40

50

たとえば 1 B B 遊技中に特殊役を抽選し、この特殊役に当選したときは、A T に関する抽選を優遇することが挙げられる。また、特定遊技状態で非有利区間から有利区間に移行したときに A T に関する抽選を優遇することに予め定めておけば、1 B B 遊技中に特殊役に当選したときには、その後、特定遊技状態に移行したときに、非有利区間から有利区間に移行させればよい。

【0390】

C. 第3実施形態

(1) 第3実施形態において、非 R T の規定数「2」のときは、R T 1 の規定数「3」のときと同じ演出を実行し、意図する規定数であることを遊技者に示すようにした。ここで、非 R T において規定数「3」の遊技では、特有画像を表示すること等によって、意図しない規定数であることを遊技者に知らせてもよい。

10

(2) 非 A T かつ R T 1 において規定数「2」で遊技を行った場合には、A T 抽選を実行しないようにした。しかし、これに限らず、A T 抽選自体は実行するが、A T 当選確率を冷遇する（当選確率は「0」を超えるが、ほとんど当選しない確率にする）ことも可能である。

また、A T 中に遊技回数の上乗せ抽選を実行する場合において、規定数「2」で遊技を行ったときは、上乗せ抽選を実行しない場合と、上乗せ抽選自体は実行するが上乗せ当選確率を冷遇する場合とが挙げられる。

【0391】

D. 第4実施形態

20

(1) 第4実施形態では、サブサブからサブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する場合の例として、プッシュボタンの画像表示を開始したことを例示した。

しかし、これに限らず、たとえば第1に、上述した4系演出の表示完了のタイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、4系演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

また第2に、上述したプッシュボタンのフェード演出開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、フェード演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

【0392】

さらにまた第3に、ぱちんこ遊技機において、画像表示装置23に保留球に対応する画像を表示し、保留球に対応する画像を変化させる（たとえば色を変化させる）ことにより、当該保留球の大当たり期待度が高いことを示唆する保留球昇格演出を実行する場合がある。この場合に、保留球昇格演出の開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、保留球昇格演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

30

さらに第4に、ぱちんこ遊技機において、大当たり確定を示唆するV表示演出を実行する場合がある。この場合に、V表示演出の開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、V表示演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

【0393】

40

E. その他

(1) 第1～第4実施形態、及びこれらの各実施形態の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

(2) 第1～第4実施形態では、遊技機の例としてスロットマシン10、及びぱちんこ遊技機の例に挙げたが、たとえばカジノマシンや、遊技の用に供するメダルを遊技媒体として使用しない封入式遊技機（メダルレス遊技機）等にも適用することが可能である。

【0394】

<第5実施形態>

第5実施形態では、電源スイッチ11、ドアスイッチ17、設定キー挿入口151、設定キースイッチ152、及び設定変更（リセット）スイッチ153を備えている。

50

また、ドアスイッチ１７、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３は、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電氣的に接続されている。

【０３９５】

電源スイッチ１１は、電源をオン／オフするときに操作されるスイッチである。

以下の説明では、電源スイッチ１１をオンにすることを、「電源を投入する」、「電源をオンにする」又は「電源の供給を再開する」と称する場合を有する。

また、電源スイッチ１１をオフにすることを、「電源をオフにする」又は「電源の供給を遮断する」と称する場合を有する。

【０３９６】

ドアスイッチ１７は、フロントドア１２の開放を検知するスイッチであって、キャビネット１３又はフロントドア１２に取り付けられている。

フロントドア１２は、通常は閉じられているが、たとえば、電源投入時、設定変更時、設定確認時、エラー発生時、メダル補給時等には、フロントドア１２が開放される。

【０３９７】

そして、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオフになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように設定されている。これにより、フロントドア１２の開放を検知することができる。

なお、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオンになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオフになるように設定することにより、フロントドア１２の開放を検知するようにしてもよい。

【０３９８】

設定キースイッチ１５２は、設定値を変更可能な設定変更状態（「設定変更モード」若しくは「設定変更中」とも称する。）又は設定値を変更できないが確認可能な設定確認状態（「設定確認モード」若しくは「設定確認中」とも称する。）に移行させるときに用いられるスイッチである。

設定キー挿入口１５１から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオン（「第１態様」とも称する。）になり、この状態から設定キーを反時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオフ（「第２態様」とも称する。）になるように設定されている。

【０３９９】

設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びRWMクリアスイッチ１５３を兼ねるスイッチである。

設定変更スイッチ１５３は、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。

また、リセットスイッチ１５３は、発生したエラーの除去後に、エラー発生前の状態に復帰させる（エラー状態を解除する）ときに操作されるスイッチである。

さらにまた、RWMクリアスイッチ１５３は、RWM５３における所定の記憶領域を初期化（クリア）するときに操作されるスイッチである。

【０４００】

以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ１５３」と称する場合と、「設定変更スイッチ１５３」と称する場合と、「リセットスイッチ１５３」と称する場合と、「RWMクリアスイッチ１５３」と称する場合とを有する。

また、設定キースイッチ１５２や設定変更スイッチ（リセットスイッチ／RWMクリアスイッチ）１５３等の各種スイッチがオンの状態であることを「操作されている」と称し、オフの状態であることを「操作されていない」と称する場合を有する。

なお、本実施形態では、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びRWMクリアスイッチ１５３を一体としたが、これに限らず、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びRWMクリアスイッチ１５３を別々に設けてもよい。

【０４０１】

また、第５実施形態では、「遊技区間」として、「通常区間」と「有利区間」とを有し

10

20

30

40

50

ている。

「通常区間」は、指示機能に係る信号を周辺基板（たとえば、サブ制御基板 80）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間である。すなわち、通常区間は、ストップスイッチ 42 の有利な操作態様を報知しない遊技区間である。なお、通常区間を「非有利区間」と称する場合を有する。

「有利区間」は、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間である。すなわち、有利区間は、ストップスイッチ 42 の操作態様（たとえば正解押し順）を報知可能な遊技区間である。

【0402】

また、第 5 実施形態では、有利区間であることを遊技者に表示可能な有利区間表示 LED 77 を備えている。通常区間では、有利区間表示 LED 77 は消灯し、有利区間では、有利区間表示 LED 77 は点灯する。すなわち、有利区間表示 LED 77 が消灯しているときは通常区間であることを示し、有利区間表示 LED 77 が点灯しているときは有利区間であることを示す。このように、第 5 実施形態では、有利区間表示 LED 77 の表示態様（消灯又は点灯）と遊技区間（通常区間又は有利区間）とは、一対一の関係で対応している。

たとえば、図 31 に示すように、獲得数表示 LED 78 のデジット 4a のセグメント P を有利区間表示 LED 77 として用いることができる。また、獲得数表示 LED 78 とは別個独立して有利区間表示 LED 77 を設けることもできる。

【0403】

なお、通常区間から有利区間に移行してもすぐには有利区間表示 LED 77 を点灯させず、有利区間に移行した後、所定の条件を満たしたとき（たとえば、ストップスイッチ 42 の有利な操作態様の報知を開始するとき）に、有利区間表示 LED 77 を点灯させるようにしてもよい。この場合、有利区間表示 LED 77 が点灯しているときは有利区間であることを示すが、有利区間表示 LED 77 が消灯しているときは、通常区間である場合と有利区間である場合とを有する。

【0404】

図 83 は、第 5 実施形態におけるメイン CPU 55、ROM 54、及び RWM 53 の構成を説明する図である。

メイン制御基板 50 上に、メイン CPU 55、RWM 53、及び ROM 54 を備えている。

また、図 83 に示すように、メイン制御基板 50 上には、1 チップマイクロプロセッサ（以下、単に「チップ」という。）が搭載されており、このチップ内に、メイン CPU 55 を備えている。さらにまた、メイン CPU 55 は、内蔵メモリーを有し、この内蔵メモリーは、（内蔵）ROM 54 と（内蔵）RWM 53 とを有している。さらに、ROM 54 及び RWM 53 のアドレスは、連続している。

【0405】

ROM 54 の記憶領域は、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、制御領域とデータ領域とを有している。

ここで、「使用領域」は、遊技の進行に関係する情報が記憶される記憶領域である。

また、「制御領域」は、メイン制御手段 50 により実行される各種プログラムが記憶される記憶領域であり、「プログラム領域」とも称する。

さらにまた、「データ領域」は、プログラム以外の情報が記憶される記憶領域であり、プログラムの実行時に使用されるデータが記憶される記憶領域である。

【0406】

さらに、「使用領域外」は、遊技の進行に関係しない情報が記憶される記憶領域であり、たとえば、後述する管理情報表示 LED 74 の点灯を制御するためのプログラム、試験時に用いられるプログラムや、及び不正防止のためのプログラム等が記憶される記憶領域である。

また、「使用領域外」は、使用領域と同様に、制御領域とデータ領域とを有している。使用領域の制御領域を「第1制御領域」又は「第1プログラム領域」と称し、使用領域外の制御領域を「第2制御領域」又は「第2プログラム領域」と称する場合も有する。

さらにまた、使用領域の制御領域（第1制御領域、第1プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第1プログラム」と称し、使用領域外の制御領域（第2制御領域、第2プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第2プログラム」と称する場合も有する。

【0407】

ROM54の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第1プログラム）の実行中は、ROM54の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照（アクセス）は許可しつつ、ROM54の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。

10

同様に、ROM54の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第2プログラム）の実行中は、ROM54の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は許可しつつ、ROM54の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。

【0408】

RWM53の記憶領域は、ROM54と同様に、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、作業領域とスタック領域とを有している。

図83に示すように、アドレス「F000(H)」～「F1FF(H)」が使用領域であり、アドレス「F200(H)」～「F20F(H)」が未使用領域であり、アドレス「F210(H)」～「F3FF(H)」が使用領域外である。

20

【0409】

ROM54の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第1プログラム）の実行中は、RWM53の使用領域に記憶されているデータについては、参照（アクセス）も書き換え（上書き）も許可しているが、RWM53の使用領域外に記憶されているデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。

同様に、ROM54の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第2プログラム）の実行中は、RWM53の使用領域外に記憶されているデータについては、参照も書き換えも許可しているが、RWM53の使用領域のデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。処理が複雑にならないようにするためである。

30

【0410】

また、使用領域外のプログラム（第2プログラム）の実行中に、プログラムの暴走等によって、RWM53の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われてしまうことを防止するために、RWM53の使用領域と使用領域外との間に未使用領域を設けている。

さらに、使用領域外のプログラム（第2プログラム）の実行中に割込み処理が入ると、割込み処理によってRWM53の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われる可能性があるため、使用領域外のプログラム（第2プログラム）の実行中は、割込み処理を禁止している。

【0411】

また、図83に示すように、ROM54には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域としてプログラム管理エリア等を有している。

40

さらにまた、図83に示すように、RWM53には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域として未使用領域等を有している。

【0412】

さらに、内蔵メモリー全体の記憶領域のうち、ROM54及びRWM53以外の領域として、内蔵レジスタエリアや、未使用領域等を有している。

また、内蔵レジスタエリアには、たとえばAレジスタ～Lレジスタ、及び送信用レジスタ等が設けられている。

【0413】

図84は、第5実施形態において、RWM53の使用領域に記憶されるデータのアドレ

50

ス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。

使用領域のアドレスは、図 8 3 に示すように、「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」の範囲に設定されている。

なお、図 8 4 に示すデータは、第 5 実施形態の説明で用いるためのものであり、RWM 5 3 の使用領域に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。

【0 4 1 4】

アドレス「F 0 0 0 (H)」は、設定値データ (_NB_RANK) の記憶領域である。設定値が「N」のときは、設定値データとして「N - 1」が記憶される。本実施形態では、設定値「1」～「6」を有する。したがって、設定値データとして、「0 (H)」～「5 (H)」のいずれかの値が記憶される。

そして、設定値表示 L E D 7 3 には、設定値データに「1」を加算した「N」が設定値として表示される。

【0 4 1 5】

アドレス「F 0 0 1 (H)」は、設定値表示データ (_NB_RANK_DSP) が記憶される 1 バイトの記憶領域である。設定値が「N」のときは、アドレス「F 0 0 0 (H)」には、設定値データ (_NB_RANK) として、「N - 1」が記憶される。そして、設定値データ (_NB_RANK) に「1」を加算した「N」が、設定値表示データ (_NB_RANK_DSP) として、アドレス「F 0 0 1 (H)」に記憶される。

【0 4 1 6】

本実施形態では、設定値「1」～「6」を有し、アドレス「F 0 0 0 (H)」には、設定値データ (_NB_RANK) として、「0 (D)」～「5 (D)」のいずれかの値が記憶され、アドレス「F 0 0 1 (H)」には、設定値表示データ (_NB_RANK_DSP) として、「1 (D)」～「6 (D)」のいずれかの値が記憶される。

そして、設定値表示データ (_NB_RANK_DSP) の値が、設定値として設定値表示 L E D 7 3 に表示される。

【0 4 1 7】

アドレス「F 0 1 0 (H)」は、クレジット数データ (_NB_CREDIT) の記憶領域である。クレジット数データは、クレジット数表示 L E D 7 6 に表示するためのデータである。本実施形態では、クレジット数データとして、「0」～「5 0 (D)」のいずれかの値が記憶される。

ここで、本実施形態では、クレジット数データとして、クレジット数を 10 進数に換算した値を記憶する。たとえば、表示すべきクレジット数が「2 9」であるとき、「2 9 (H)」という値を記憶する。換言すると、アドレス「F 0 1 0 (H)」には、「0 0 1 0 1 0 0 1 (B)」を記憶する。これにより、アドレス「F 0 1 0 (H)」の D 0 ~ D 3 の下位 4 ビットは、クレジット数の下位桁 (本例では「9」) を表示するためのデータであり、D 4 ~ D 7 の上位 4 ビットは、クレジット数の上位桁 (本例では「2」) を表示するためのデータである。なお、本実施形態では、クレジット数の上限値は「5 0 (D)」であるので、記憶されるデータ値は、「0」～「5 0」の範囲となる。

そして、本実施形態では、クレジット数データそのものを記憶する RWM 5 3 のアドレスは設けておらず、クレジット数表示 L E D 7 6 の表示データとしてクレジット数データを設けている。

【0 4 1 8】

アドレス「F 0 1 1 (H)」は、獲得数データ (_NB_PAYOUT) の記憶領域である。獲得数データは、獲得数表示 L E D 7 8 に表示するためのデータである。獲得数データにおいて、上述したクレジット数データと同様に、D 0 ~ D 3 の下位 4 ビットは、下位桁を表示するためのデータであり、D 4 ~ D 7 の上位 4 ビットは、上位桁を表示するためのデータである。

本実施形態では、小役の入賞時には、入賞した小役に対応する払出し数を獲得数表示 L E D 7 8 に表示するため、獲得数データとして、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶される。具体的には、小役が入賞してメダルが払い出されると、メダルの払出しに

10

20

30

40

50

伴って獲得数データが加算されていき、獲得数表示LED78の表示が更新される。たとえば、獲得数データとして「1(H)」が記憶されているときは、獲得数表示LED78に「01」と表示される。

【0419】

ここで、後述するアドレス「F040(H)」の払出し数データ(_NB_PAY_MEDAL)には、たとえば8枚役が入賞したときに「8(H)」が記憶され、払出し数データは、メダル払出し時(クレジットへの加算を含む)に、「8」→「7」→・・・→「0」のように、払出し数に応じて「1」ずつデクリメントされる。

これに対し、アドレス「F011(H)」に記憶される獲得数データは、たとえば8枚役が入賞したときに、「0」→「1」→「2」→・・・→「8」のように、メダルが1枚払い出されるごとに「1」ずつ加算される。したがって、獲得数表示LED78の表示も、「0」→「1」→「2」→・・・→「8」のようにカウントアップする。

10

【0420】

また、本実施形態では、設定変更中には、獲得数表示LED78に「88」と表示する。このため、設定変更中には、獲得数データとして、「88」と表示するための設定変更中表示データが記憶される。獲得数表示LED78に「88」と表示することにより、設定変更中であることを遊技機の前面側から識別可能にするためである。さらに、「88」と全セグメントを点灯させることにより、セグメント不良がないこと(点灯できないセグメントを有さないこと)を確認可能となる。

なお、メダルの払出し数の上限値は、15枚であるので、獲得数表示LED78に「88」と表示されたときは、払出し数の表示ではないことを理解することができる。

20

【0421】

さらにまた、規定数(今回遊技でベットすべきメダル数)を指示する条件を満たしたときは、遊技開始前(ベットが可能となる前、又はスタートスイッチ41が操作される前)に、獲得数表示LED78に規定数を指示(表示、報知)する。

本実施形態では、規定数「2」を指示するために、獲得数表示LED78に「0A」と表示する。したがって、規定数を指示する場合には、獲得数データとして、「0A」と表示するための指示規定数表示データが記憶される。

【0422】

さらに、AT中の押し順ベル等の当選時には、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。したがって、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号が記憶される。

30

たとえば、当選番号「3」に当選した遊技において、押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号「A1(H)」が記憶される。これにより、押し順指示番号「A1(H)」に対応する押し順指示情報「=1」が獲得数表示LED78に表示される。

【0423】

また、所定のエラーが発生したときは、獲得数表示LED78にエラー番号を表示する。このため、所定のエラーが発生したときは、獲得数データとして、エラー番号を表示するためのエラー番号表示データが記憶される。

40

たとえば、表示するエラー番号が「HP」であるときは、「HP」と表示するためのエラー番号表示データが獲得数データとして記憶される。

【0424】

アドレス「F030(H)」は、作動状態フラグ(_FL_ACTION)の記憶領域である。作動状態フラグ(_FL_ACTION)は、リプレイ及び役物の作動の有無を判別するためのフラグである。

たとえば、1BBの作動時には、作動状態フラグのD2ビットを「1」にする。また、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したと判断したときは、作動状態フラグのD0ビットを「1」にする。

【0425】

50

アドレス「F040(H)」は、払出し数データ(_NB_PAY_MEDAL)の記憶領域である。払出し数データは、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、その払出し数に対応する値を示すデータとなる。小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶され、メダル払出し処理が実行されることとなる。ここで、メダル1枚払出し(クレジット数への「1」加算、又は実際のメダルの(ホッパー35からの)1枚払出し)ごとに、払出し数データは「1」ずつ減算される。すなわち、払出し処理を実行する回数としての役割を有している。これにより、メダル払出し処理が終了したときは、払出し数データは、「0」となる。

【0426】

アドレス「F041(H)」は、払出し数データバッファ(_BF_PAY_MEDAL)の記憶領域である。払出し枚数データバッファは、払出し数データと同様に、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、払出し数に対応する値を示すデータとなる。ここで、払出し数データバッファは、払出し数データと異なり、メダル1枚払出し処理ごとに減算されず、最初に記憶された値が維持される。そして、その値は、次回遊技のメダル払出し枚数更新処理まで維持される。たとえば、当該遊技で8枚払出しの小役が入賞したときは、払出し数データバッファとして「8(H)」が記憶され、次回遊技において、役が入賞しなかったときは、払出し数データバッファとして「0」が上書きされる。

【0427】

アドレス「F042(H)」のは、自動ベット数データ(_NB_REP_MEDAL)の記憶領域である。自動ベット数データは、リプレイ入賞時に自動ベットされるメダル枚数を示すものであり、本実施形態では「2」又は「3」が記憶される。

アドレス「F043(H)」は、ベット数データ(_NB_PLAY_MEDAL)の記憶領域である。ベット数データは、今回遊技でのベット数を示し、本実施形態では、「0」～「3」のいずれかが記憶される。

【0428】

アドレス「F044(H)」は、状態表示LED点灯データが記憶される1バイトの記憶領域である。

後述する図87(A)に示すように、第5実施形態では、表示基板75上に、状態表示LED79として、1ベット表示LED79a、2ベット表示LED79b、3ベット表示LED79c、遊技開始表示LED79d、投入表示LED79e、及びリプレイ表示LED79fの6個のLEDを備えている。

そして、状態表示LED点灯データは、上記の6個のLEDのうち、遊技開始表示LED79d、投入表示LED79e、及びリプレイ表示LED79fの3個について、点灯させるか否かを示すデータである。

【0429】

図84に示すように、状態表示LED点灯データのD0ビットには、遊技開始表示LED79dが割り当てられ、D1ビットには、投入表示LED79eが割り当てられ、D2ビットには、リプレイ表示LED79fが割り当てられている。この状態表示LED点灯データの各ビットは、後述する図91(A)のLED表示カウンタ1の各ビットと一致している。

そして、点灯させるLEDに対応するビットには「1」がセットされ、消灯させるLEDに対応するビットには「0」がセットされる。

たとえば、遊技開始表示LED79dを点灯させ、投入表示LED79e及びリプレイ表示LED79fを消灯させる場合には、状態表示LED点灯データとして、「00000001(B)」が記憶される。

【0430】

アドレス「F051(H)」は、LED表示カウンタ1(_CT_LED_DSP1)が記憶される1バイトの記憶領域である。

LED表示カウンタ1は、デジット1～5のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、1割込みごとに更新され続ける。

10

20

30

40

50

ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、本実施形態では、1つの7セグメントディスプレイから構成されている。本実施形態のデジットのうち、デジット1は、クレジット数（貯留数）表示LED76の上位桁に相当し、デジット2は、クレジット数表示LED76の下位桁に相当する。また、デジット3は、獲得数表示LED78の上位桁に相当し、デジット4は、獲得数表示LED78の下位桁に相当し、デジット5は、設定値表示LED73に相当する。

また、LED表示カウンタ1の各ビットは、D0ビットがデジット1信号、D1ビットがデジット2信号、・・・、D4ビットがデジット5信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、LED表示カウンタ1で「1」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット1～5のダイナミック点灯を行う。

10

【0431】

第5実施形態では、LED表示カウンタ1は、初期値として、「00010000（B）」の値をとる。そして、LED表示カウンタ1は、割込み「1」→「2」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、LED表示カウンタ1のビット「1」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「5」の次の割込みでは、LED表示カウンタ1は、一桁右シフトにより「00000000（B）」となるが、当該割込み時に、LED表示カウンタ1の初期化処理を行い、LED表示カウンタ1を「00010000（B）」にする。これにより、割込み処理ごとに、LED表示カウンタ1は、「5」→「4」→・・・→「1」→「5」→「4」→・・・の値を繰り返す。すなわち、5割込みで1周期となる。

20

【0432】

以上より、LED表示カウンタ1の値は、

「N」割込み目 : 00010000（B）

「N+1」割込み目 : 00001000（B）

「N+2」割込み目 : 00000100（B）

「N+3」割込み目 : 00000010（B）

「N+4」割込み目 : 00000001（B）

「N+5」割込み目 : 00000000（B）→00010000（B）（初期化；「N」割込み目と同一値）

「N+6」割込み目 : 00001000（B）

:

となる。

30

【0433】

第5実施形態では、5割込みが1周期となって、デジット1～5をダイナミック点灯させる。具体的には、LED表示カウンタ1の値が「00010000（B）」のときは、デジット5信号を出力する。そして、デジット5信号の出力により、デジット5（設定値表示LED73）が点灯可能（デジット1～4は消灯）となる。次の割込み処理時には、LED表示カウンタが「00001000（B）」となり、デジット4信号を出力し、デジット4（獲得数表示LED78の下位桁）が点灯可能（デジット1～3及び5は消灯）となる。

40

【0434】

アドレス「F052（H）」は、LED表示要求フラグ（_FL_LED_DSP）の記憶領域である。LED表示要求フラグは、通常中、設定変更中又は設定確認中に応じた値をとる。

第5実施形態では、通常中は、デジット1～4を点灯させ、デジット5は点灯させないため、「00001111（B）」の値をとる。また、設定変更中及び設定確認中は、デジット5を点灯させ、デジット1～4は点灯させないため、「00010000（B）」の値をとる。

【0435】

アドレス「F061（H）」は、有利区間種別フラグ（_NB_ADV_KND）の記憶領域である。有利区間種別フラグは、現在の遊技区間が、通常区間、又は有利区間のいずれで

50

あるかを示すフラグである。

有利区間種別フラグは、通常区間であるときは「00000000 (B)」を記憶し、通常区間から有利区間に移行するときは、D0ビットが「1」になる。

なお、どのようなタイミングで有利区間種別フラグが更新されるかについては、後述する。

【0436】

アドレス「F062 (H)」は、有利区間表示LEDフラグ (FL_ADV_LED) の記憶領域である。有利区間表示LEDフラグは、有利区間表示LED77の点灯の有無を示すフラグである。有利区間表示LED77の消灯時は有利区間表示LEDフラグが「0」となり、有利区間表示LED77の点灯時は有利区間表示LEDフラグが「1」となる。

なお、有利区間表示LED77は、有利区間に移行した後は、いつ点灯させてもよい（たとえば有利区間への移行と同時に有利区間表示LED77を点灯させてもよい）。

【0437】

一方、有利区間に移行した後も、有利区間表示LED77を点灯させなくてもよい。

具体的には、第1に、有利区間への移行時には有利区間表示LED77を点灯させないが、その後（有利区間中）に点灯させる場合がある。

また第2に、有利区間への移行時には有利区間表示LED77を点灯させず、有利区間表示LED77を点灯させる条件を満たす前に有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示LED77を一度も点灯させないままで有利区間を終了してもよい。

【0438】

さらにまた、本実施形態では、有利区間であり、かつ、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態において、指示機能を作動させるとき（正解押し順を報知するとき）は、有利区間表示LED77を点灯させる。

さらに、有利区間表示LED77を一旦点灯させた後は、有利区間中はその点灯を維持する。

また、有利区間の最終遊技における遊技終了チェック処理時に、有利区間表示LED77を消灯するための処理を実行する。具体的には、有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示LEDフラグ記憶領域の初期化处理（有利区間表示LEDフラグのクリア処理）を実行する。これにより、その後の割込み処理において有利区間表示LED77が消灯する。

【0439】

さらにまた、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED77を点灯させる場合の点灯タイミングは、たとえば、スタートスイッチ41の操作時（より具体的には、リール31の回転を開始した後、リール31の回転が定速状態に到達するまで）である。

ただし、これに限られるものではなく、他の点灯タイミングとしては、たとえば、

- 1) スタートスイッチ41が操作される前
 - 2) スタートスイッチ41の操作後、全リール31が定速状態となり、ストップスイッチ42の操作受け付けが可能となったとき、
 - 3) 少なくとも1つのリール31が停止し、他の少なくとも1つのリール31が回転中のとき、
 - 4) 全リール31の停止時、
 - 5) 全リール31が停止した後（当該遊技が終了し）、次回遊技の開始前に精算スイッチ43が操作可能となる前
- が挙げられる。

【0440】

ただし、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED77を点灯させる場合には、当該遊技での当選役が決定されている必要があるので、スタートスイッチ41の操作前（役抽選前）は除かれる。

指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED77を点灯させる場合には、スタートスイッチ41が操作され、役の抽選が実行された後になるので、リール31の回転を開始

10

20

30

40

50

した後、リール 3 1 の回転が定速状態に到達するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるタイミングが、最短のタイミングとなる。

【 0 4 4 1 】

アドレス「F 0 6 3 (H)」は、有利区間クリアカウンタ (_CT_ADV_CLR) の記憶領域である。有利区間クリアカウンタは、有利区間中の遊技回数をカウントするためのデクリメントカウンタである。有利区間クリアカウンタは、通常区間中は、「0」となっており、有利区間に移行するときに、初期値として「1 5 0 0 (D)」がセットされる。また、有利区間クリアカウンタは、有利区間中はもちろん、通常区間中においても、1 遊技あたり「1」減算されるように設定されている。ただし、最小値は「0」である。このため、通常区間において、(減算前の) 有利区間クリアカウンタが「0」であるとき、「1」を減算しても、減算後の値が「0」となるカウンタを用いている。したがって、通常区間中は、1 遊技ごとに、「1」減算されるものの、「0」が維持される。換言すると、有利区間クリアカウンタに「0」が記憶されているときは、通常区間(非有利区間)である。

10

【 0 4 4 2 】

また、有利区間に移行すると、有利区間クリアカウンタは、初期値として「1 5 0 0 (D)」がセットされるので、その次回遊技では、有利区間クリアカウンタは「1 4 9 9 (D)」となる。

なお、有利区間クリアカウンタは、最大で初期値「1 5 0 0 (D)」を記憶するので、2 バイトから構成されている。換言すると、有利区間クリアカウンタに「0」以外の値が記憶されているときは、有利区間である。

20

【 0 4 4 3 】

アドレス「F 0 6 5 (H)」は、差数カウンタ (_SC_24HGAME) の記憶領域である。差数カウンタは、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタであり、「MY カウンタ」とも称される。

差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積値に「対応する値」を記憶する。たとえば、差枚数がマイナスに相当する値となったときは、その値を「0 (H)」に補正する。したがって、「差枚数の累積値 ≠ 差数カウンタ値」である。

差数カウンタは、有利区間中の差枚数の累積値に対応する値が「2 4 0 0 (D)」を超えたか否かを判断するためのインクリメントカウンタである。このため、差数カウンタは、2 バイトの記憶領域から構成される。

30

【 0 4 4 4 】

差数カウンタは、少なくとも有利区間中の差枚数の累積値をカウントすれば足り、非有利区間(通常区間)中のカウントはしなくてもよい。

ここで、有利区間であることを条件に差数カウンタ値を更新するときは、毎遊技、当該遊技が有利区間であるか否かを判断する処理が必要となる。このため、本実施形態では、非有利区間(通常区間)中也含めて差数カウンタ値の更新を実行する。このようにすれば、毎遊技、当該遊技が有利区間であるか否かを判断することなく差数カウンタ値を更新できるので、処理を簡素化することができる。

【 0 4 4 5 】

40

さらに、今回遊技で差枚数がマイナスとなり、差枚数の累積値に対応する値が繰り下がりデータとなったときでも、差数カウンタ値を更新する。ただし、その演算の結果、差数カウンタが繰り下がりデータであるときは、差数カウンタ値を「0」にする補正を行う。

【 0 4 4 6 】

具体例を挙げると(1 遊技目開始時の差数カウンタ値を「0 (H)」とする)、

1 遊技目: ベット数「3」、払出し数「0」のとき、演算後の差数カウンタは「F F F D (H)」、補正後の差数カウンタ「0 (H)」

2 遊技目: ベット数「3」、払出し数「9」、演算後の差数カウンタ「0 0 0 6 (H)」(補正なし)

3 遊技目: ベット数「3」、払出し数「0」、演算後の差数カウンタ「0 0 0 3 (H)」

50

」(補正なし)

4 遊技目:ベット数「3」、払出し数「1」、演算後の差数カウンタ「0001(H)

」(補正なし)

5 遊技目:ベット数「3」、払出し数「0」、演算後の差数カウンタ「FFFE(H)

」、補正後の差数カウンタ「0(H)」

のように更新される。

なお、前回遊技の差数カウンタが「0(H)」であり、今回遊技の差数カウンタが「0(H)」であっても、当該遊技の差数を反映した差数カウンタ値を改めて算出した結果であるので、このような場合も差数カウンタの「更新」に相当する。

【0447】

以上のように、演算後の差数カウンタ値が桁下がりを生じた値であるときは、差数カウンタ値を「0」に補正する(初期値「0」をセットする)。なお、桁下がりが生じたか否かの判断方法については後述する。

このような差数カウンタ値の更新により、たとえばベット数に対して払出し数が多いとき、すなわち差枚数の増加中であるときは、差数カウンタ値は遊技の進行とともにその値が増加する。これに対し、払出し数がベット数を下回るとき、たとえば通常区間中の遊技では、差数カウンタ値は、小役の入賞に基づく払出しがあったときはその払出し数だけ増えるものの、その後、払出し数がベット数を下回れば、やがて「0」となる。

【0448】

アドレス「F067(H)」は、ATフラグ(_FL_AT_KND)の記憶領域である。ATフラグは、AT中であるか否かを判別するためのフラグであり、非AT中は「0」にされ、AT中は「1」にされる。ATフラグが「1」にされるタイミングは、AT抽選に当選したときであり、後述する図46のステップS364で実行される。また、ATフラグがオフにされるのは、ATの最終遊技における遊技終了時であり、たとえば後述する遊技終了チェック処理(図50のステップS415)で実行される。また、なお、有利区間終了時にクリア(初期化)されるデータには、ATフラグが含まれる。

【0449】

アドレス「F068(H)」は、AT遊技回数カウンタ(_CT_ART)の記憶領域である。AT遊技回数カウンタは、AT(ARTを含む)中の遊技回数をカウントするデクリメントカウンタである。AT遊技回数カウンタは、有利区間クリアカウンタと異なり、「0」となったときは、それ以降のカウント(減算)は中止する。

AT中にAT遊技回数カウンタを更新(減算)するのは、メイン処理(M_MAIN)(図97)中、スタートスイッチ41が操作された後(図97のステップS281)である。

【0450】

また、本実施形態では、AT遊技回数の初期値として、「255(D)」を超える場合があるため、AT遊技回数カウンタは2バイトカウンタから構成される。AT遊技回数が最大で「255(D)」以下であるときは、AT遊技回数カウンタを1バイトカウンタから構成してもよい。

ATを開始するとき(あるいは、AT準備中に移行したとき)は、AT遊技回数カウンタに初期値がセットされる。初期値は、一定値であってもよく、AT当選時に抽選等によって決定してもよい。また、初期値を決定した後は、AT遊技回数はその後に変更されることなく「0」まで更新されるものであってもよい。あるいは、AT中に所定条件を満たしたときはAT遊技回数を上乗せするようにし、上乗せ抽選で当選したとき等は、AT遊技回数を増加してもよい。この場合、その増加分を、AT遊技回数カウンタに加算する。

このAT遊技回数カウンタも、有利区間の終了時にクリアされるデータに含まれる。

【0451】

なお、本実施形態では、ゲーム数管理型ATを例示しているため、AT遊技回数カウンタを設けている。したがって、差枚数管理型ATの場合には、AT遊技回数カウンタに代えて、AT差枚数カウンタを設ける。そして、AT開始時に、獲得可能な差枚数の初期値を設定する。また、上乗せに当選したときは、上乗せ差枚数を加算する。そして、払出し

10

20

30

40

50

があるごとに当該遊技の差枚数を減算し、A T 差枚数カウンタが「0」となったときは、A Tを終了する。

【0452】

アドレス「F1D0(H)」～「F1FF(H)」の48バイトの記憶領域は、使用領域のスタック領域である。

【0453】

ここで、管理情報表示LED74は、「役比モニタ」又は「比率表示器」とも称するものであって、4個のLED（左側から順にデジット6～9）から構成されている。

また、管理情報表示LED74を構成する4個のLEDのうち、左側の2個のLED（デジット6及び7）は、「識別セグ」とも称するものであって、情報種別を表示するものであり、また、右側の2個のLED（デジット8及び9）は、「比率セグ」とも称するものであって、算出した比率を表示するものである。

【0454】

さらにまた、

デジット6：識別セグ上位桁

デジット7：識別セグ下位桁

デジット8：比率セグ上位桁

デジット9：比率セグ下位桁

と称する場合も有する。

【0455】

そして、第5実施形態では、管理情報表示LED74には、管理情報として、以下の1)～6)の6項目の情報を所定時間ごとに繰り返し表示する。

- 1) 指示込役物比率（累計）（7P.）
- 2) 連続役物比率（6000遊技）（6y.）
- 3) 役物比率（6000遊技）（7y.）
- 4) 連続役物比率（累計）（6A.）
- 5) 役物比率（累計）（7A.）
- 6) 役物等状態比率（累計）（5H.）

【0456】

たとえば、役物比率（累計）を表示する場合において、その比率が「50」%であるときは、役物比率（累計）を示す記号「7A.」を識別セグに表示し、「50」を比率セグに表示する。

ここで、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「175000」遊技回数以上になるまではカウントする。

そして、累計が「175000」遊技回数に満たないときは、たとえば点滅表示によって比率セグに比率を表示し、「175000」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって比率セグに比率を表示する。

累計は、「175000」遊技回数以上となった後も、RWM53の所定アドレスに記憶可能な値（上限値）に到達するまで加算し続ける。

また、「6000遊技」とは、1セットを「400」遊技回数とし、その15セットを合計した遊技回数である。

【0457】

「指示込役物比率」とは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計を、総払出し数で割った値である。

なお、役物を搭載していないスロットマシンでは、「指示込役物比率」は、指示機能を作動させた遊技での払出し数を総払出し数で割った値となる。

また、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数の総和は、指示込役物カウンタによってカウントする。

【0458】

「指示機能を作動させた遊技での払出し数」については、指示機能を作動させた遊技に

10

20

30

40

50

において、表示した押し順でストップスイッチ４２が操作されたことに基づいて、たとえば１５枚役が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「１５」を加算する。

たとえば、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順（１５枚役が入賞する押し順）を表示した）遊技において、表示した押し順（正解押し順）でストップスイッチ４２が操作され、１５枚役（小役０１～小役０６のいずれか）が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「１５」を加算する。

【０４５９】

これに対し、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、たとえば３枚役が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「３」を加算する。

たとえば、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順を表示した）遊技において、表示した押し順と異なる押し順（不正解押し順）でストップスイッチ４２が操作されたために、３枚役（小役１３～小役２４のいずれか）が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「３」を加算する。

【０４６０】

また、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは（役の非入賞時には）、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタは、前回遊技と同じ値となる。

たとえば、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、役の非入賞となる（いずれの役も入賞しない）ように構成する。そして、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順を表示した）遊技において、表示した押し順と異なる押し順（不正解押し順）でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは（役の非入賞時には）、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタの値は、前回遊技と同じ値となる。

【０４６１】

なお、本実施形態では、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「０」を加算する処理を実行することにより、両カウンタの値が前回遊技と同じ値になるようにしている。

当選役を取りこぼしたときに、払出し枚数の加算処理をスキップする仕様としてもよいが、この場合、払出し枚数の加算処理の前に当選役を取りこぼしたか否かの判断処理を入れ、取りこぼしたと判断したときは、払出し枚数の加算処理をスキップするようにプログラムを構成する必要があるので、その分、ＲＯＭ５４の使用量が多くなり、メインＣＰＵ５５の処理負担も増大してしまう。

そこで、本実施形態では、当選役を取りこぼしたときは、両カウンタに払出し枚数「０」を加算する処理を実行する。これにより、当選役を取りこぼしたか否かの判断処理を入れることなく、両カウンタの値を前回遊技と同じ値にすることができるので、ＲＯＭ５４の使用量を削減することができ、メインＣＰＵ５５の処理負担も軽減することができる。

【０４６２】

「連続役物比率」とは、総払出し数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時における払出し数の比率をいう。

たとえば、「６０００」遊技回数における総払出し数が「２０００枚」で、そのうち、「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時の払出し数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。

【０４６３】

「役物比率」とは、総払出し数に対する、役物作動時における払出し数の比率をいう。

ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物（ＲＢ）に加えて、第二種特別役物（Ｃ

10

20

30

40

50

B)、MB(2BBとも称される。第二種役物連続作動装置。CBが連続作動。)、SB(シングルボーナス)が含まれる。

【0464】

「役物等状態比率」とは、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計を、総遊技回数で割った値である。

また、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との総和は、役物等状態カウンタによってカウントする。

なお、上記6項目において、その項目に該当する機能を備えていない遊技機では、比率セグを「—」と点灯表示する。

たとえば、「RB(第1種特別役物)」を備えていない場合には、連続役物比率は存在しないので、比率表示番号「2」及び「4」の表示時には、比率セグを「—」と点灯表示する。

【0465】

規則上、指示込役物比率は70%未満に、役物比率も70%未満に、連続役物比率は60%未満に、役物等状態比率は50%未満に、設定すべきとされている。

そして、管理情報表示LED74に表示された情報を見ることで、規則上の範囲内に収まっているか否かを確認することができる。

【0466】

また、ホールコンピュータ200等のスロットマシン10の外部の機器で各種比率情報を把握可能にするために、各種比率情報を外部信号として出力可能に構成してもよい。

たとえば、管理情報表示LED74(役比モニタ)に表示する指示込役物比率データ、連続役物比率(累計)データ、役物比率(累計)データ、及び役物等状態比率データ等を外部信号として出力可能に構成してもよい。このとき、予め定められた遊技回数(たとえば、連続役物比率(累計)データ、及び役物比率(累計)データについては「17500回」、指示込役物比率データ、及び役物等状態比率データについては「175000回」等)を満たしていない場合には、現在の比率情報と異なる所定の情報(たとえば、「FF(H)」等)を外部信号として出力し、予め定められた遊技回数を満たした場合には、各種比率情報を外部信号として出力可能にしてもよい。

さらに、管理情報表示LED74(役比モニタ)には表示しない有利区間比率データも外部信号として出力可能に構成してもよい。この場合、有利区間の遊技回数をカウントする有利区間遊技回数カウンタや、総遊技回数に対する有利区間の遊技回数比率を示す有利区間比率データの記憶領域をRWM53の使用領域外に設けてもよい。

【0467】

図85及び図86は、第5実施形態において、RWM53の使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。

使用領域外のアドレスは、図83に示すように、「F210(H)」～「F3FF(H)」の範囲に設定されている。

なお、図85及び図86に示すデータは、第5実施形態の説明で用いるためのものであり、RWM53の使用領域外に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。

【0468】

アドレス「F210(H)」の400ゲームカウンタは、400ゲームを区切りとして、遊技回数を加算するものである。この400ゲームカウンタは、「0」～「399(D)」を循環するカウンタであって、毎遊技、「1」ずつ加算される。そして、400ゲームカウンタの値が「399(D)」のときに「1」が加算されると、400ゲームカウンタの値は「0」になる。

【0469】

なお、上記とは逆に、400ゲームカウンタの初期値として「399(D)」をセットし、毎遊技、「1」ずつ減算してもよい。この場合、400ゲームカウンタの値が「0」となったときは、400ゲームを実行したと判断する。そして、400ゲームカウンタの値が「0」のときに「1」を減算すると、400ゲームカウンタに初期値「399(D)」

」をセットする。

【0470】

アドレス「F212(H)」のリングバッファ番号は、当該遊技でメダルの払出しがあったときに、そのメダルの払出し枚数を何番目のリングバッファに加算するかを指定するためのものである。

具体的には、アドレス「F212(H)」には、リングバッファ番号として、「0」～「14(D)」のいずれかが記憶される。

【0471】

アドレス「F213(H)」～「F230(H)」は、総払出しリングバッファ0～14の記憶領域である。総払出しリングバッファ0～14は、15個のリングバッファから構成されている。各総払出しリングバッファは、2バイトで構成されている。たとえば、総払出しリングバッファ0は、アドレス「F213(H)」及び「F214(H)」からなり、アドレス「F213(H)」が下位桁、アドレス「F214(H)」が上位桁となる。図85及び図86において、バイト数が「2」以上の記憶領域については、最下位のアドレス番号を表示している。

【0472】

1つのリングバッファには、400ゲーム間の総払出し枚数が記憶される。たとえば、1遊技目～400遊技目の払出し数は、アドレス「F213(H)」及び「F214(H)」に記憶され、次の401遊技目～800遊技目の払出し数は、アドレス「F215(H)」及び「F216(H)」に記憶される。

ここで、400遊技目となったか否かは、上述したアドレス「F210(H)」の400ゲームカウンタを参照することにより判断する。また、当該遊技でメダルの払出し数をいずれのリングバッファの値に加算する(値を更新する)かは、アドレス「F212(H)」のリングバッファ番号を参照することにより判断する。

【0473】

そして、1遊技目～400遊技目の総払出し数がアドレス「F213(H)」及び「F214(H)」の総払出しリングバッファ0に記憶されるとき、5601遊技目～6000遊技目までの総払出し枚数は、アドレス「F22F(H)」及び「F230(H)」の総払出しリングバッファ14に記憶される。次に、6000遊技目の終了時に、アドレス「F213(H)」及び「F214(H)」の総払出しリングバッファ0に記憶されているデータがクリアされ、6001遊技目～6400遊技目の払出し枚数は、アドレス「F213(H)」及び「F214(H)」の総払出しリングバッファ0に記憶される。

【0474】

なお、総払出しリングバッファ0～14は、それぞれ2バイトから構成されている。1遊技での最大払出し枚数を「15」枚とすると、400遊技間で払い出される最大枚数は6000枚となるので、2バイトの記憶容量で記憶可能となる。

この点は、後述する連続役物払出しリングバッファ0～14、及び役物払出しリングバッファ0～14についても同様である。

【0475】

また、アドレス「F231(H)」～「F24E(H)」は、連続役物払出しリングバッファ0～14の記憶領域である。

さらにまた、アドレス「F24F(H)」～「F26C(H)」は、役物払出しリングバッファ0～14の記憶領域である。

【0476】

アドレス「F26D(H)」～「F26F(H)」の総遊技回数カウンタは、遊技回数(累計)を記憶するカウンタであり、3バイトで構成されている。累計の遊技回数として、「175000(D)」遊技をカウントする必要があるため、総遊技回数カウンタを3バイトで構成している。

なお、総遊技回数カウンタは、遊技回数が「175000(D)」遊技を超えてもカウントを継続し、3バイトフル(「FFFFFF(H)」)となったときは、カウントを中

10

20

30

40

50

止する。

【0477】

アドレス「F270(H)」～「F272(H)」の指示込役物カウンタは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数とをカウントするカウンタであり、3バイトで構成されている。

アドレス「F273(H)」～「F275(H)」の総払出し(6000回)カウンタは、6000遊技間におけるメダルの総払い出し数をカウントするカウンタである。仮に、6000遊技で毎遊技15枚のメダルが払い出されたとしても、合計で90000枚となるので、3バイトでカウント可能である(後述する連続役物払出し(6000回)カウンタ、及び役物払出し(6000回)カウンタについても同様である。)

10

【0478】

アドレス「F276(H)」～「F278(H)」の連続役物払出し(6000回)カウンタは、6000遊技間における連続役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。

アドレス「F279(H)」～「F27B(H)」の役物払出し(6000回)カウンタは、6000遊技間における役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。

【0479】

そして、連続役物非作動時かつ役物非作動時に払出しがあったときは、総払出し(6000回)カウンタのみが更新(加算)され、連続役物払出し(6000回)カウンタ、及び役物払出し(6000回)カウンタは更新されない。

20

また、連続役物非作動時かつ役物作動時に払出しがあったときは、総払出し(6000回)カウンタ、及び役物払出し(6000回)カウンタが更新され、連続役物払出し(6000回)カウンタは更新されない。

さらにまた、連続役物作動時に払出しがあったときは、総払出し(6000回)カウンタ、役物払出し(6000回)カウンタ、及び連続役物払出し(6000回)カウンタのすべてが更新される。

【0480】

総払出し(6000回)カウンタ、連続役物払出し(6000回)カウンタ、及び役物払出し(6000回)カウンタの値は、400遊技ごとに更新される。

まず、最初の1遊技目から6000遊技目までにメダルの払出しがあったときは、それぞれ、連続役物作動時／非作動時、役物作動時／非作動時に応じて、総払出し(6000回)カウンタ、連続役物払出し(6000回)カウンタ、及び役物払出し(6000回)カウンタに記憶(加算)される。

30

6000遊技目の終了時には、連続役物比率(6000回)、及び役物比率(6000回)が算出される。この算出後、当該遊技から「400×15-1」遊技(5999遊技)前から「400×15-400」遊技(5600遊技)前までの400遊技回数間における各払出し数が、総払出し(6000回)カウンタ値、連続役物払出し(6000回)カウンタ値、及び役物払出し(6000回)カウンタ値からそれぞれ減算される。

【0481】

たとえば6000遊技目であるとき、総払出し(6000回)カウンタ値から、総払出しリングバッファ0(F213(H)～F214(H))値が減算される。そして、総払出しリングバッファ0(F213(H)～F214(H))値はクリアされる。さらに、6001遊技目から6400遊技目までの払出し数は、総払出しリングバッファ0、及び総払出し(6000回)カウンタに加算される。

40

【0482】

同様に、6000遊技目となったときは、連続役物払出し(6000回)カウンタ値から、連続役物払出しリングバッファ0(F231(H)～F232(H))値が減算される。そして、連続役物払出しリングバッファ0の値はクリアされる。さらに、6001遊技目から6400遊技目までの連続役物作動時の払出し数は、連続役物払出しリングバッファ0、及び連続役物払出し(6000回)カウンタに加算される。

50

【0483】

さらに同様に、6000遊技目となったときは、役物払出し（6000回）カウンタ値から、役物払出しリングバッファ0（F24F（H）～F250（H））値が減算される。そして、役物払出しリングバッファ0の値はクリアされる。さらに、6001遊技目から6400遊技目までの役物作動時の払出し数は、役物払出しリングバッファ0、及び役物払出し（6000回）カウンタに加算される。

【0484】

より具体的に説明すると、たとえば総払出しリングバッファには、以下の遊技回数間における払出し枚数が記憶される。

総払出しリングバッファ0：「1」遊技目～「400」遊技目

総払出しリングバッファ1：「401」遊技目～「800」遊技目

総払出しリングバッファ2：「801」遊技目～「1200」遊技目

総払出しリングバッファ3：「1201」遊技目～「1600」遊技目

総払出しリングバッファ4：「1601」遊技目～「2000」遊技目

総払出しリングバッファ5：「2001」遊技目～「2400」遊技目

総払出しリングバッファ6：「2401」遊技目～「2800」遊技目

総払出しリングバッファ7：「2801」遊技目～「3200」遊技目

総払出しリングバッファ8：「3201」遊技目～「3600」遊技目

総払出しリングバッファ9：「3601」遊技目～「4000」遊技目

総払出しリングバッファ10：「4001」遊技目～「4400」遊技目

総払出しリングバッファ11：「4401」遊技目～「4800」遊技目

総払出しリングバッファ12：「4801」遊技目～「5200」遊技目

総払出しリングバッファ13：「5201」遊技目～「5600」遊技目

総払出しリングバッファ14：「5601」遊技目～「6000」遊技目

総払出し（6000回）カウンタ：「1」遊技目～「6000」遊技目

【0485】

そして、6000遊技目を終了したと仮定すると、総払出しリングバッファ0～14のすべてに、各遊技回数間の払出し枚数が記憶されている状態となる。

また、総払出し（6000回）カウンタの値と、総払出しリングバッファ0～14に記憶された値の合計とは、一致する。

ここで、この時点における総払出し（6000回）カウンタに記憶された値を $\Sigma 1$ 、総払出しリングバッファ0に記憶された値を $Z 1$ とすると、

総払出し（6000回）カウンタ $= \Sigma 1 - Z 1$

の演算を実行する。

また、

総払出しリングバッファ0 $= 0$ （クリア）

の演算を実行する。

すなわち、5999（ $400 \times 15 - 1$ ）遊技前から5600（ $400 \times 15 - 400$ ）遊技前までの400遊技回数間における払出し枚数を記憶した総払出しリングバッファ0の値「 $Z 1$ 」を、総払出し（6000回）カウンタに記憶された値「 $\Sigma 1$ 」から減算する処理を実行する。

【0486】

次に、5999（ $400 \times 15 - 1$ ）遊技前から5600（ $400 \times 15 - 400$ ）遊技前までの400遊技回数間における払出し枚数を記憶した総払出しリングバッファ0の値「 $Z 1$ 」をクリアする処理を実行する。

このように演算した後、6001遊技目を開始する。6001遊技目～6400遊技目までに払出し（ここでは、6001遊技目～6400遊技目までに役物は作動しなかったと仮定する）があったときは、総払出しリングバッファ0に加算し、かつ、総払出し（6000回）カウンタに加算する。

【0487】

次に、6400遊技目を終了したと仮定すると、総払出しリングバッファには、以下の遊技回数間における払出し枚数が記憶される。

総払出しリングバッファ0：「6001」遊技目～「6400」遊技目

総払出しリングバッファ1：「401」遊技目～「800」遊技目

：

総払出しリングバッファ14：「5601」遊技目～「6000」遊技目

総払出し（6000回）カウンタ：「401」遊技目～「6000」遊技目、及び「6001」遊技目～「6400」遊技目

【0488】

そして、上記と同様に、この時点における総払出し（6000回）カウンタに記憶された値をΣ2、総払出しリングバッファ1に記憶された値をZ2とすると、

総払出し（6000回）カウンタ＝Σ2－Z2

とする。

そして、

総払出しリングバッファ1＝0

とする。

このように演算した後、6401遊技目を開始する。6401遊技目～6800遊技目までに払出し（ここでは、6401遊技目～6800遊技目までに役物は作動しなかったと仮定する）があったときは、総払出しリングバッファ1に加算し、かつ、総払出し（6000回）カウンタに加算する。以上の処理を繰り返す。

【0489】

また、総払出しリングバッファ及び総払出し（6000回）カウンタについて説明したが、役物作動時や連続役物作動時も、上記と同様の処理を行う。

具体的には、役物作動時は、上記総払出しリングバッファ0～14を役物払出しリングバッファ0～14に置き換え、総払出し（6000回）カウンタを役物払出し（6000回）カウンタに置き換えた処理を実行する。なお、役物作動時は、上述したように、総払出しリングバッファ0～14のいずれか、及び総払出し（6000回）カウンタの更新も併せて行う。

【0490】

同様に、連続役物作動時は、上記総払出しリングバッファ0～14を連続役物払出しリングバッファ0～14に置き換え、総払出し（6000回）カウンタを連続役物払出し（6000回）カウンタに置き換えた処理を実行する。なお、連続役物作動時は、総払出しリングバッファ0～14のいずれか、役物払出しリングバッファ0～14のいずれか、総払出し（6000回）カウンタ、及び役物払出し（6000回）カウンタの更新も併せて行う。

【0491】

アドレス「F27C（H）」～「F27E（H）」の総払出し（累計）カウンタは、払出し数の累計をカウントするカウンタであり、少なくとも「175000（D）」遊技間における総払出し数をカウントする。

同様に、アドレス「F27F（H）」～「F281（H）」の連続役物払出し（累計）カウンタは、連続役物作動時における払出し数の累計をカウントするカウンタであり、上記と同様に、少なくとも「175000（D）」遊技間における連続役物作動時の払出し数をカウントする。

【0492】

さらに同様に、アドレス「F282（H）」～「F284（H）」の役物払出し（累計）カウンタは、役物作動時における払出し数の累計をカウントするカウンタであり、上記と同様に、少なくとも「175000（D）」遊技間における役物作動時の払出し数をカウントする。

なお、上述した3種類の払出し（6000回）カウンタは、400遊技ごとに、5999遊技前から5600遊技前までの払出し数を減算するが、これら3種類の払出し（累計

10

20

30

40

50

）カウンタは、値を減算することはない。

【0493】

なお、3種類の払出し（累計）カウンタは、3バイトで構成されている。たとえば、175000遊技において、毎遊技15枚の払出しがあったと仮定すると、「 $175000 \times 15 = 2625000$ 」となり、3バイトで記憶可能な値よりも小さい。したがって、3バイトの記憶容量で記憶可能である。

【0494】

アドレス「F285（H）」～「F287（H）」の役物等状態カウンタは、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計をカウントするカウンタであり、3バイトで構成されている。

アドレス「F288（H）」の指示込役物比率データは、総払出し数に対する、役物作動時の払出し数と指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計の比率である指示込役物比率を記憶する記憶領域である。

【0495】

アドレス「F289（H）」の連続役物比率（6000回）データは、6000遊技回数間における総払出し数に対する連続役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「F28A（H）」の役物比率（6000回）データは、6000遊技回数間における総払出し数に対する役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

【0496】

アドレス「F28B（H）」の連続役物比率（累計）データは、総遊技回数での総払出し数に対する連続役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「F28C（H）」の役物比率（累計）データは、総遊技回数での総払出し数に対する役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

【0497】

アドレス「F28D（H）」の役物等状態比率データは、総遊技回数に対する、役物作動時の遊技回数と役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計の比率である役物等状態比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「F28E（H）」の計算結果バッファは、比率計算処理時に計算結果を一時的に記憶する記憶領域である。

【0498】

アドレス「F28F（H）」のカウント上限フラグは、総遊技回数カウンタ（アドレス「F26D（H）」～「F26F（H）」）又は総払出し数（累計）カウンタ（アドレス「F27C（H）」～「F27E（H）」）の記憶容量が上限値であるとき（3バイトフル、すなわち「FFFFFF（H）」であるとき）にオンにされるフラグである。

1バイト（8ビット）データのうち、「D0」ビットが遊技回数の上限フラグに割り当てられ、「D1」ビットが払出し枚数の上限フラグに割り当てられている。「D2」～「D7」ビットは、第5実施形態では未使用である。

たとえば、総遊技回数カウンタがカウント上限値に到達しているときは、カウント上限フラグの値は、「00000001（B）」となる。

【0499】

アドレス「F290（H）」の払出し枚数上限バッファは、当該遊技における払出し数を総払出し（累計）カウンタに加算したときに、3バイトフルを超える場合、加算後の値が3バイトフルとなるための値を記憶する記憶領域である。

たとえば当該遊技での払出し前の総払出し（累計）カウンタ値が「FFFFFFE（H）」であり、当該遊技での払出し数が「8（H）」であるとき、上記カウンタ値に「8（H）」を加算すると、桁あふれが生じてしまう。このため、総払出し（累計）カウンタ値の桁あふれを生じさせないように、3バイトフルになるための値を演算し、その演算結果を払出し枚数上限バッファに記憶する。

上記例では、「FFFFFFE（H）」+「1（H）」＝「FFFFFFF（H）」となる

10

20

30

40

50

ので、払出し枚数上限バッファには「1 (H)」が記憶される。

【0500】

アドレス「F291 (H)」の点減要求フラグは、識別セグ及び比率セグを表示するときに、点減表示条件を満たす対象を特定するためのフラグである。

指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率については、総遊技回数（総遊技回数カウンタに記憶された値）が「175000」未満であるときは、その識別セグを点減表示するように制御する。

連続役物比率（6000回）、及び役物比率（6000回）については、総遊技回数（総遊技回数カウンタに記憶された値）が「6000」未満であるときは、その識別セグを点減表示するように制御する。

【0501】

指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率は、本来、（ばらつきを少なくするために）175000ゲーム間での比率であることが望ましいが、175000ゲーム未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点減表示する。

同様に、連続役物比率（6000回）、及び役物比率（6000回）は、本来、6000回間での比率であるが、6000回未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点減表示する。

【0502】

また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（6000回）については、表示される値が「70」以上であるときは、比率セグを点減表示するように制御する。

さらにまた、連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（6000回）については、表示される値が「60」以上であるときは、比率セグを点減表示するように制御する。

さらに、役物等状態比率については、表示される値が「50」以上であるときは、比率セグを点減表示するように制御する。

【0503】

上記のように設定したのは、本実施形態のスロットマシンでは、指示込役物比率、及び役物比率については「70」%未満となるように設計し、連続役物比率については「60」%未満となるように設計し、役物等状態比率については「50」%未満となるように設計しており、実測値が設計値の範囲内に収まっていないときは、比率セグを点減表示させることによってそのことを知らせるためである。

【0504】

また、点減要求フラグにおいて、D0ビットは指示込役物比率点減フラグ、D1ビットは連続役物比率（6000回）点減フラグ、・・・、D7ビットは175000回点減フラグに対応している。

たとえば、算出された指示込役物比率が「70」未満であるときは、点減要求フラグのD0ビットは「0」となり、「70」以上であるときは、点減要求フラグのD0ビットが「1」となる。

同様に、算出された連続役物比率（6000回）が「70」未満であるときは、点減要求フラグのD1ビットは「0」となり、「70」以上であるときは、点減要求フラグのD1ビットが「1」となる。

【0505】

また、算出された役物等状態比率が「50」未満であるときは、点減要求フラグのD5ビットは「0」となり、「50」以上であるときは、点減要求フラグのD5ビットが「1」となる。

さらにまた、総遊技回数カウンタ値が「6000」未満であるときは、点減要求フラグのD6ビットが「1」となり、「6000」以上であるときは、点減要求フラグのD6ビットが「0」となる。

さらに、総遊技回数カウンタ値が「175000」未満であるときは、点減要求フラグのD7ビットが「1」となり、「175000」以上であるときは、点減要求フラグのD

10

20

30

40

50

7ビットが「0」となる。

【0506】

アドレス「F292(H)」の比率表示番号は、当該割込み処理で表示する比率に対応する番号を記憶する記憶領域である。

当該割込み処理で表示する比率が指示込役物比率であるときは、アドレス「F292(H)」の比率表示番号に「1」を記憶する。同様に、連続役物比率(6000回)であるときは「2」を記憶し、役物比率(6000回)であるときは「3」を記憶し、連続役物比率(累計)であるときは「4」を記憶し、役物比率(累計)であるときは「5」を記憶し、役物等状態比率であるときは「6」を記憶する。

【0507】

アドレス「F293(H)」の点滅切替えフラグは、当該割込み処理時に識別セグ又は比率セグを点滅表示する場合、点灯又は消灯のいずれの時であるかを判断するためのフラグである。

本実施形態では、点滅表示するときは、約0.3秒ごとに点灯と消灯とを繰り返すように設定されている。そして、点灯中の約0.3秒間は、点滅切替えフラグが「0」(点灯を示す値)となり、消灯中の約0.3秒間は、点滅切替えフラグが「1」(消灯を示す値)となるように設定される。

【0508】

アドレス「F294(H)」の表示切替え時間は、一つの比率を表示する時間である約5秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が1回行われるごとに「1」更新するカウンタである。

本実施形態では、指示込役物比率表示(約5秒間)→役物連続比率(6000回)表示(約5秒間)→・・・→役物比率(累計)表示(約5秒間)→役物等状態比率表示(約5秒間)→指示込役物比率(約5秒間)→・・・を繰り返して表示し続ける。

このため、約5秒を経過したか否か、すなわち表示する比率の切替え時間に到達したか否かを判断するために、表示切替え時間を記憶する。

【0509】

アドレス「F296(H)」の点滅切替え時間は、上述したように、識別セグや比率セグを点滅表示する場合に、約0.3秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が1回行われるごとに「1」更新するカウンタである。

【0510】

アドレス「F297(H)」は、LED表示カウンタ2(SC_LED_DSP2)が記憶される1バイトの記憶領域である。

LED表示カウンタ2は、デジット6～9のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、1割込みごとに更新され続ける。LED表示カウンタ2の各ビットは、D0ビットがデジット6信号、D1ビットがデジット7信号、D2ビットがデジット8信号、D3ビットがデジット4信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、LED表示カウンタ2で「1」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット6～9のダイナミック点灯を行う。

【0511】

第5実施形態では、LED表示カウンタ2は、初期値として、「00001000(B)」の値をとる。そして、LED表示カウンタ2は、割込み「1」→「2」→・・・と進むにしたがって(一割込みごとに)、LED表示カウンタ2のビット「1」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「4」の次の割込みでは、LED表示カウンタ2は、一桁右シフトにより「00000000(B)」となるが、当該割込み時に、LED表示カウンタ2の初期化処理を行い、LED表示カウンタ2を「00001000(B)」にする。これにより、割込み処理ごとに、LED表示カウンタ2は、「4」→「3」→「2」→「1」→「4」→・・・の値を繰り返す。すなわち、4割込みで1周期となる。

【0512】

以上より、LED表示カウンタ2の値は、

10

20

30

40

50

「N」割込み目 : 0 0 0 0 1 0 0 0 (B)
 「N+1」割込み目: 0 0 0 0 0 1 0 0 (B)
 「N+2」割込み目: 0 0 0 0 0 0 1 0 (B)
 「N+3」割込み目: 0 0 0 0 0 0 0 1 (B)
 「N+4」割込み目: 0 0 0 0 0 0 0 0 (B) → 0 0 0 0 1 0 0 0 (B) (初期化; 「N」割込み目と同一値)
 「N+5」割込み目: 0 0 0 0 0 1 0 0 (B)
 :
 となる。

【0513】

第5実施形態では、4割込みが1周期となって、デジット6～9をダイナミック点灯させる。具体的には、LED表示カウンタ2の値が「0 0 0 0 1 0 0 0 (B)」のときは、デジット9信号を出力する。そして、デジット9信号の出力により、デジット9（比率セグ下位桁）が点灯可能となる。次の割込み処理時には、LED表示カウンタが「0 0 0 0 0 1 0 0 (B)」となり、デジット8信号を出力し、デジット8（比率セグ上位桁）が点灯可能となる。また、LED表示カウンタが「0 0 0 0 0 0 1 0 (B)」のときは、デジット7信号を出力して、デジット7（識別セグ下位桁）が点灯可能となり、LED表示カウンタが「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」のときは、デジット6信号を出力して、デジット6（識別セグ上位桁）が点灯可能となる。

【0514】

アドレス「F 2 A 0 (H)」のRWMチェックサムデータ（_SW_SUM_CHK）は、電源断処理（I_POWER_DOWN）時にRWMチェックサムセット処理（S_SUM_SET）で算出されたRWMチェックサムデータが記憶される記憶領域である。

ここで、「RWMチェックサムデータ」は、「補数データ」、「誤り検出用データ」又は「誤り検出情報」とも称されるものであって、RWM53の使用領域のアドレス「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」のデータ、及び使用領域外のアドレス「F 2 1 0 (H)」～「F 3 F F (H)」（「F 2 A 0 (H)」を除く）のデータの加算値に加算すると「0」になる値である。

すなわち、RWM53の使用領域のアドレス「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」のデータ及び使用領域外のアドレス「F 2 1 0 (H)」～「F 3 F F (H)」（「F 2 A 0 (H)」を除く）のデータの加算値に、「F 2 A 0 (H)」の「RWMチェックサムデータ（補数データ）」を加算すると、「0」になる。換言すると、アドレス「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」のデータとアドレス「F 2 1 0 (H)」～「F 3 F F (H)」のデータの加算値は「0」になる。

【0515】

アドレス「F 2 A 1 (H)」の電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF）は、電源断処理が正常に実行されたか否かを判断するためのフラグであって、電源断処理時に記憶されるものである。

電源断処理が正常に実行されたときは、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF）として、「5 5 (H)」が記憶され、電源断処理が正常に実行されなかったときは、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF）として、「5 5 (H)」以外の値が記憶される。

【0516】

アドレス「F 2 A 2 (H)」の電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）は、RWM53のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグが正常であるか否かを判断するためのフラグであって、プログラム開始処理時に記憶されるものである。

RWM53のチェックサムの算出結果が正常（RWM35の使用領域及び使用領域外（「F 2 A 0 (H)」を除く）のデータの加算値に、「F 2 A 0 (H)」のRWMチェックサムデータ（補数データ）を加算した結果が「0」）であり、かつ電源断処理済みフラグが正常な値（「5 5 (H)」）であるときは、電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）として、「5 5 (H)」が記憶される。

10

20

30

40

50

これに対し、RWM 5 3 のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグのうち、少なくとも1つが正常でない（異常である）ときは、電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）として、「0 0（H）」が記憶される。

【0 5 1 7】

アドレス「F 2 A 3（H）」のスタックポインタ一時保存バッファ2（_SB_STACK2）は、使用領域外のプログラム（第2プログラム）を実行するときに、使用領域のスタックポインタが記憶（保存）される記憶領域（バッファ）である。

ここで、「スタック領域」とは、各種レジスタや、プログラムの戻り番地等のデータを一時的に退避（記憶）可能なRWM 5 3 の記憶領域をいう。

また、「スタックポインタ」とは、スタック領域におけるデータの退避（記憶）先を示すアドレスを保持するためのものである。

【0 5 1 8】

そして、使用領域外のプログラム（第2プログラム）を実行するときに、使用領域のスタックポインタをスタックポインタ一時保存バッファ2に記憶し、使用領域外のプログラム（第2プログラム）を終了して使用領域のプログラム（第1プログラム）に戻るときに、スタックポインタ一時保存バッファ2から使用領域のスタックポインタを復帰させる。

【0 5 1 9】

アドレス「F 3 E 8（H）」～「F 3 F F（H）」の24バイトの記憶領域は、使用領域外のスタック領域である。

【0 5 2 0】

続いて、RWM 5 3 の使用領域及び使用領域外のデータの初期化について説明する。

RWM 5 3 の使用領域及び使用領域外のデータは、電源の供給の遮断／再開（電源のオン／オフ、電源スイッチ11のオン／オフ）だけでは初期化されずに維持される。

また、復帰可能エラー状態からの復帰時にも、RWM 5 3 の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持される。

【0 5 2 1】

さらに、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ152をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、後述する図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707で「Yes」となり、ステップS2711に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のRWM 5 3 の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、図92のステップS2712で「Yes」となり、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）に進む。

このため、後述する図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2732～S2736では、RWM 5 3 の使用領域における設定値データ（_NB_RANK）を含む全範囲（アドレス「F 0 0 0（H）」～「F 1 F F（H）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「F 2 1 0（H）」～「F 3 F F（H）」）の初期化処理が実行される。

復帰不可能エラー状態からの復帰時にも、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰異常と判断されたときと同一の範囲で、RWM 5 3 の初期化処理が実行される。

【0 5 2 2】

また、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707で「Yes」となり、ステップS2712では「No」となって、ステップS2713に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM 5 3 の初期化範囲がセットされる。

このため、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2732～S2736では、RWM 5 3 の使用領域のアドレス「F 0 0 1（H）」～「F 1 F F（H）」、及び使用領域外のアドレス「F 2 9 2（H）」～「F 3 F F（H）」の初期化処理が実行される。

【0 5 2 3】

10

20

30

40

50

よって、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、RWM53のアドレス「F000(H)」の設定値データ(_NB_RANK)、及び使用領域外のアドレス「F210(H)」～「F291(H)」のデータは、初期化されずに維持される。

換言すると、RWM53のアドレス「F292(H)」(比率表示番号)は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示LED74(役比モニタ)に役物比率(累計)データ(比率表示番号「5」)が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示LED74には、各種比率情報の1番目の表示項目である指示込役物比率データ(比率表示番号「1」)から表示が開始される。

10

【0524】

また、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2707では「No」となり、ステップS2710では「Yes」となって、ステップS2713に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。

このため、図95の初期化処理(M_INI_SET)のステップS2732～S2736では、RWM53の使用領域のアドレス「F001(H)」～「F1FF(H)」、及び使用領域外のアドレス「F292(H)」～「F3FF(H)」の初期化処理が実行される。

20

【0525】

換言すると、RWM53のアドレス「F292(H)」(比率表示番号)は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示LED74(役比モニタ)に役物比率(累計)データ(比率表示番号「5」)が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示LED74には、各種比率情報の1番目の表示項目である指示込役物比率データ(比率表示番号「1」)から表示が開始される。

【0526】

よって、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、RWM53の初期化処理が実行される。

30

このため、設定キーを所持していなくても、また、設定変更状態に移行させなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、RWM53を初期化することができる。

【0527】

また、有利区間終了時には、有利区間に関するデータが記憶されているRWM53の使用領域の所定範囲(たとえば図84のアドレス「F061(H)」～「F068(H)」)の初期化処理が実行される。

40

また、有利区間が終了しても、RWM53のアドレス「F292(H)」は初期化されない。このため、たとえば、管理情報表示LED74(役比モニタ)に役物比率(累計)データ(比率表示番号「5」)が表示されているときに有利区間が終了し、有利区間に関するデータが記憶されているRWM53の使用領域の所定範囲(たとえば図84のアドレス「F061(H)」～「F068(H)」)の初期化処理が実行されても、管理情報表示LED74に表示される表示項目は、役物比率(累計)データの次は、役物等状態比率データ(比率表示番号「6」)となる。

【0528】

また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と

50

判断されたとする。すなわち、通常の電源のオン／オフを行ったとする。この場合、RWM53の初期化処理は実行されないため、電源断時におけるRWM53の使用領域及び使用領域外のデータが維持される。

このため、たとえば、管理情報表示LED74（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「5」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオフの状態に電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、電源断時の状態に復帰するので、管理情報表示LED74には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「6」）が表示される。

【0529】

また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオフの状態に電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、図92のステップS2708で「Yes」となり、ステップS2801に進み、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行される（復帰不可能エラー状態となる）ので、RWM53の初期化処理は実行されない。さらに、本実施形態では、ステップS2801の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行されると、割込み処理が禁止され（図94のステップS1490）、出力ポート0～7の出力がオフにされる（図94のステップS1495）。

このため、たとえば、管理情報表示LED74（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「5」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオフの状態に電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、割込み処理は禁止され、出力ポート0～7の出力がオフにされるので、管理情報表示LED74は消灯したままとなる。

【0530】

なお、たとえば、ステップS2801の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）において、管理情報表示LED74のデジット6～9にそれぞれ「8」を表示するようにしてもよい。この場合、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオフの状態に電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、管理情報表示LED74に「8888」が表示される。

【0531】

また、たとえば、ステップS2801の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に移行しても、割込み処理を禁止せず、出力ポート0～7の出力もオフにせずに維持するようにしてもよい。この場合、たとえば、管理情報表示LED74（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「5」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオフの状態に電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されても、管理情報表示LED74には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「6」）が表示される。

【0532】

図87（A）は、第5実施形態における表示基板75上の各種LEDを示す図であり、同図（B）は、第5実施形態における管理情報表示LED74を示す図である。

図87（A）に示すように、第5実施形態では、表示基板75上に、クレジット数表示LED76、獲得数表示LED78、及び状態表示LED79を備えている。

クレジット数表示LED76は、デジット1（上位桁）及びデジット2（下位桁）から構成され、獲得数表示LED78は、デジット3（上位桁）及びデジット4（下位桁）から構成されている。また、デジット1～4は、ドットセグメントを備えていない7セグメントディスプレイを用いている。

なお、デジット1～4は、ドットセグメントを備えた7セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0533】

また、状態表示LED79として、1ベット表示LED79a、2ベット表示LED79b、3ベット表示LED79c、遊技開始表示LED79d、投入表示LED79e、及びリプレイ表示LED79fを備え、これらは、6個のLEDから構成されている。

さらにまた、有利区間表示LED77は、図87には現れていないが、図88に示すように、デジット4のセグメントPを用いて構成されている。

さらに、設定値表示LED73は、図87には現れていないが、図1に示すように、メイン制御基板50上に設けられており、デジット5から構成されている。また、デジット5は、ドットセグメントを備えていない7セグメントディスプレイを用いている。

なお、デジット5は、ドットセグメントを備えた7セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。

10

【0534】

図87(B)に示すように、管理情報表示LED74は、デジット6（識別セグ上位桁）、デジット7（識別セグ下位桁）、デジット8（比率セグ上位桁）、及びデジット9（比率セグ下位桁）から構成されている。

また、デジット6～9は、ドットセグメント（セグメントP）を備える7セグメントディスプレイを用いている。

さらに、デジット7（識別セグ下位桁）のセグメントPは、桁区切り表示LEDとして機能する。桁区切り表示LEDは、情報種別（識別セグ）と比率（比率セグ）との区切りを明確にするために用いられる。

20

【0535】

図88は、第5実施形態におけるデジット及びセグメントの詳細を説明する図である。

第5実施形態では、デジット1～5の7セグメントディスプレイ自体は、セグメントA～Gから構成され、ドットセグメント（セグメントP）を備えていない。

ただし、デジット1のセグメントPは、遊技開始表示LED79dを構成し、デジット2のセグメントPは、投入表示LED79eを構成し、デジット3のセグメントPは、リプレイ表示LED79fを構成し、デジット4のセグメントPは、有利区間表示LED77を構成している。

【0536】

図89は、第5実施形態における出力ポート2～7を示す図である。

30

第5実施形態では、デジット信号を出力する出力ポートが2個（出力ポート3及び6）設けられ、さらに、セグメント信号を出力する出力ポートが2個（出力ポート4及び7）設けられていることを特徴とする。

第5実施形態では、デジット1～9を設けている。

また、デジット1～5のセグメントを、セグメント1（セグメント1A～1P）とし、デジット6～9のセグメントを、セグメント2（セグメント2A～2P）とする。

【0537】

また、第5実施形態では、出力ポート3は、デジット1～5用のデジット信号（デジット1～5信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート6は、デジット6～9用のデジット信号（デジット6～9信号）を出力する出力ポートとしている。

40

さらに、第5実施形態では、出力ポート4は、デジット1～5用のセグメント信号（セグメント1A～1P信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート7は、デジット6～9用のセグメント信号（セグメント2A～2P信号）を出力する出力ポートとしている。

そして、デジット1～5を点灯させるときは、出力ポート3からデジット信号を出力し、かつ出力ポート4からセグメント1信号を出力する。

また、デジット6～9を点灯させるときは、出力ポート6からデジット信号を出力し、かつ出力ポート7からセグメント2信号を出力する。

【0538】

次に、外部信号について説明する。「外部信号」とは、外部集中端子板100を介してスロットマシン10の外部（ホールコンピュータ200や、ホールに設置されているデー

50

タカウンタ等)に出力する信号である。

図89に示すように、第5実施形態では、出力ポート5から外部信号1～6を出力する。具体的には、出力ポート5のD0ビット(外部信号1)には「設定変更中信号」を割り当て、D1ビット(外部信号2)には「設定確認中信号」を割り当てている。D2～D5ビットについても、図89に示す各信号をそれぞれ割り当てている。

【0539】

「設定変更中信号」は、設定変更中であることを、及び設定変更が行われたことを示す外部信号である。設定変更中信号は、設定変更中、及び設定変更後の1遊技の終了時(すべてのリール31が停止し、メダル払出し処理(図97のステップS294)まで継続して出力する。設定変更が行われたことを外部に確実に知らせるためである。出力ポート5のD0ビットが「1」のときは、設定変更中信号がオンである(設定変更中である、又は設定変更後の1遊技の終了前である)ことを示す。また、D0ビットが「0」のときは、設定変更中信号がオフである(設定変更中でなく、かつ設定変更後の1遊技の終了前でもない)ことを示す。

【0540】

「設定確認中信号」は、設定確認中であることを示す外部信号である。設定確認中信号は、設定確認中に出力する。出力ポート5のD1ビットが「1」のときは、設定確認中信号がオンである(設定確認中である)ことを示し、D1ビットが「0」のときは、設定確認中信号がオフである(設定確認中でない)ことを示す。

【0541】

「不正検知信号1」は、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、ドアスイッチ17がオンのとき(フロントドア12の開放を検知したとき)に、不正検知信号1を出力する。出力ポート5のD2ビットが「1」のときは、不正検知信号1がオンである(ドアスイッチ17がオンである、フロントドア12が開放されている)ことを示し、D2ビットが「0」のときは、不正検知信号1がオフである(ドアスイッチ17がオフである、フロントドア12が閉じられている)ことを示す。

【0542】

「不正検知信号2」は、不正検知信号1と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰可能エラー状態となったときに、不正検知信号2を出力する。出力ポート5のD3ビットが「1」のときは、不正検知信号2がオンである(復帰可能エラー状態である)ことを示し、D3ビットが「0」のときは、不正検知信号2がオフである(復帰可能エラー状態でない)ことを示す。

【0543】

「不正検知信号3」は、不正検知信号1及び2と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰不可能エラー状態となったときに、不正検知信号3を出力する。出力ポート5のD4ビットが「1」のときは、不正検知信号3がオンである(復帰不可能エラー状態である)ことを示し、D4ビットが「0」のときは、不正検知信号3がオフである(復帰不可能エラー状態でない)ことを示す。

【0544】

「セキュリティ信号」は、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号1～3のいずれかがオンであることを示す外部信号である。設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号1～3のいずれかを出力しているときは、同時に、セキュリティ信号も出力する。出力ポート5のD5ビットが「1」のときは、セキュリティ信号がオンである(設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号1～3のいずれかを出力中である)ことを示し、D5ビットが「0」のときは、セキュリティ信号がオフである(設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号1～3のいずれも出力していない)ことを示す。

【0545】

上述したように、設定変更中信号は、設定変更後の1遊技の終了時まで継続して出力する。このため、設定変更後の1遊技目の終了前に設定確認状態に移行させると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。具体的には、たとえば、設定変更状態を

10

20

30

40

50

終了して、メダル（遊技媒体、遊技価値）をベット可能な状況となったとする。このとき、ベット数が「0」である状態で、設定キースイッチ152をオンにすると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。

さらに、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号1～3のいずれかを出力しているときは、セキュリティ信号も出力する。よって、設定変更後の1遊技目の終了前に設定確認状態に移行させると、出力ポート5のD0ビット、D1ビット、及びD5ビットがオン（「1」）になる。その後、設定変更後の1遊技目の終了前に設定確認状態を終了させると、出力ポート5のD0ビット、及びD5ビットはオン（「1」）のまま、D1ビットはオフ（「0」）になる。そして、設定変更後の1遊技目が終了すると、出力ポート5のD0ビット、及びD5ビットもオフ（「0」）になる。

10

【0546】

続いて、デジット1～9の点灯制御について説明する。

デジット1～5（クレジット数表示LED76、獲得数表示LED78、設定値表示LED73）は、後述する図101のLED表示制御（I_LED_OUT）によって点灯を制御する。また、LED表示制御処理（I_LED_OUT）は、使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理である。

【0547】

これに対し、デジット6～9（管理情報表示LED74）は、後述する図103の比率表示準備処理（S_DSP_READY）によって点灯を制御する。また、比率表示準備処理（S_DSP_READY）は、使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理である。

20

そして、第5実施形態では、使用領域のプログラム（第1プログラム）によって点灯を制御するデジット1～5と、使用領域外のプログラム（第2プログラム）によって点灯を制御するデジット6～9とで、使用する出力ポートを分けている。

【0548】

図90は、第5実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。

第5実施形態では、デジット1～9を有し、デジット1～5のセグメントを、セグメント1（セグメント1A～1P）とし、デジット6～9のセグメントを、セグメント2（セグメント2A～2P）としている。

デジット1のセグメント1A～1Gは、クレジット数表示LED76の上位桁を構成し、デジット1のセグメント1Pは、遊技開始表示LED79dを構成している。

30

また、デジット2のセグメント1A～1Gは、クレジット数表示LED76の下位桁を構成し、デジット2のセグメント1Pは、投入表示LED79eを構成している。

【0549】

さらにまた、デジット3のセグメント1A～1Gは、獲得数表示LED78の上位桁を構成し、デジット3のセグメント1Pは、リプレイ表示LED79fを構成している。

さらに、デジット4のセグメント1A～1Gは、獲得数表示LED78の下位桁を構成し、デジット4のセグメント1Pは、有利区間表示LED77を構成している。

また、デジット5のセグメント1A～1Gは、設定値表示LED73を構成している。

さらにまた、デジット6のセグメント2A～2Gは、管理情報表示LED74の識別セグ上位桁を構成している。

40

【0550】

さらに、デジット7のセグメント2A～2Gは、管理情報表示LED74の識別セグ下位桁を構成し、デジット7のセグメント2Pは、桁区切り表示LEDを構成している。

また、デジット8のセグメント2A～2Gは、管理情報表示LED74の比率セグ上位桁を構成している。

さらにまた、デジット9のセグメント2A～2Gは、管理情報表示LED74の識別セグ下位桁を構成している。

【0551】

図91（A）は、第5実施形態におけるLED表示カウンタ1（_CT_LED_DSP1）と出力ポート3から出力される信号との関係を示す図である。また、同図（B）は、第5実

50

施形態における L E D 表示カウンタ 2 (_SC_LED_DSP2) と出力ポート 6 から出力される信号との関係を示す図である。さらにまた、同図 (C) は、第 5 実施形態における L E D 表示要求フラグ (_FL_LED_DSP) を示す図である。

この例では、RWM 5 3 の使用領域に L E D 表示カウンタ 1 (_CT_LED_DSP1) (図 8 4 のアドレス「 F 0 5 1 (H) 」) を設け、さらに、RWM 5 3 の使用領域外に L E D 表示カウンタ 2 (_SC_LED_DSP2) (図 8 6 のアドレス「 F 2 9 7 (H) 」) を設けたものである。

【 0 5 5 2 】

L E D 表示カウンタ 1 (_CT_LED_DSP1) は、デジット 1 信号～デジット 5 信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、1 周期が 5 割込みのカウンタである。

また、L E D 表示カウンタ 2 (_SC_LED_DSP2) は、デジット 6 信号～デジット 9 信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、1 周期が 4 割込みのカウンタである。

このように、第 5 実施形態では、デジット 1 ～ 5 を点灯させるための L E D 表示カウンタと、デジット 6 ～ 9 を点灯させるための L E D 表示カウンタとを、別個独立して設けている。

また、両者の L E D 表示カウンタの 1 周期が異なるため、デジット 1 ～ 5 の点灯タイミングと、デジット 6 ～ 9 の点灯タイミングとは相違することとなる。

【 0 5 5 3 】

L E D 表示要求フラグ (_FL_LED_DSP) は、点灯が許可されているデジットを示すデータであり、RWM 5 3 の使用領域のアドレス「 F 0 5 2 (H) 」に記憶されている (図 8 4 参照) 。

図 9 1 (C) に示すように、L E D 表示要求フラグは、D 0 ビット目がデジット 1 信号、D 1 ビット目がデジット 2 信号、・・・、D 4 ビット目がデジット 5 信号に対応する 8 ビットデータである。L E D 表示要求フラグの各ビットは、図 8 9 に示す出力ポート 3 のビットと一致させている。

また、図 9 1 (C) に示すように、通常中はデジット 1 ～ 4 が点灯可能 (デジット 5 は消灯) であり、設定変更中及び設定確認中はデジット 5 が点灯可能 (デジット 1 ～ 4 は消灯) である。なお、「通常中」とは、遊技待機中及び遊技中を指す。

【 0 5 5 4 】

そして、割込み処理では、使用領域の L E D 表示カウンタ 1 の値と L E D 表示要求フラグの値とを AND 演算し、「 1 」となったビットに対応するデジットが、今回の割込み処理で点灯するデジットとなる。

たとえば、使用領域の L E D 表示カウンタ 1 の値が「 0 0 0 0 1 0 0 0 (B) 」であり、L E D 表示要求フラグの値が「 0 0 0 0 1 1 1 1 (B) (通常中) 」であれば、両者を AND 演算すると、「 0 0 0 0 1 0 0 0 (B) 」となり、デジット 4 信号のみが「 1 」となる。

また、設定変更中及び設定確認中は、たとえばデジット 5 信号がオンとなる割込みタイミング (使用領域の L E D 表示カウンタ 1 が「 0 0 0 1 0 0 0 0 (B) 」) では、出力ポート 4 からセグメント信号を出力して、設定値表示 L E D 7 3 (デジット 5) を点灯可能とする。

【 0 5 5 5 】

続いて、復帰可能エラー及び復帰不可能エラーについて説明する。

「復帰可能エラー」は、電源をオン／オフすることなく復帰させることができるエラーである。復帰可能エラーとして、たとえば、

「 H P 」エラー：ホッパー 3 5 のメダル詰まり (滞留) エラー

「 H E 」エラー：ホッパー 3 5 内のメダル空エラー

「 H 0 」エラー：ホッパー 3 5 の払出しセンサ 3 7 の異常

「 C E 」エラー：メダルセレクトのメダル滞留エラー

「 C P 」エラー：メダルセレクト内のメダル不正通過エラー

「 C H 」エラー：メダルセレクト内に配置されている通路センサ 4 6 の異常

10

20

30

40

50

「C0」エラー：メダルセレクト内に配置されている投入センサ44の異常

「C1」エラー：メダル異常投入エラー

「FE」エラー：サブタンクの満杯

「dE」エラー：フロントドア12の開放

等が挙げられる。

なお、復帰可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。

【0556】

後述する図98の割込み処理(I_INTR)のステップS457で入力ポート51の読み込み処理を実行し、各種スイッチ(スタートスイッチ41等)及び各種センサ(投入センサ44等)の入力信号を読み込む。その後、読み込んだ入力信号に基づいて、各種データ(レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ)を生成し、RWM53の所定アドレスに記憶する。その後、割込み処理(I_INTR)のステップS463で入力エラーチェック処理を実行し、上記の各種データを参照して、いずれかの復帰可能エラーを検出したときは、検出した復帰可能エラーを示すエラー検出フラグをRWM53の所定アドレスに記憶する。

【0557】

また、メイン処理(M_MAIN)(図97)において、スタートスイッチ41の操作の検知前、及びすべてのリール31の停止後のタイミングで、エラー検出フラグをチェックし、エラー検出フラグのいずれかのビットが「1」であるときは、復帰可能エラーが発生したと判断して、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態とする。

なお、規定数のメダルがベットされた状況下でスタートスイッチ41が操作されてから、すべてのリール31が停止するまでの間に、復帰可能エラーが発生した場合には、すべてのリール31が停止するまでは遊技の進行を継続し、すべてのリール31が停止した後、メダル払出し処理を実行する前に、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態としてもよい。

さらに、復帰可能エラーが発生したと判断したときは、獲得数表示LED78に、発生した復帰可能エラーのエラー情報を表示する。このエラー情報の表示(エラー表示)は、図98の割込み処理(I_INTR)中のLED表示制御(I_LED_OUT)において行う。

【0558】

そして、復帰可能エラーの発生時には、管理者(ホールの店員)により復帰可能エラーの要因が除去され、リセットスイッチ153が操作されると、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行を再開する。

このように、復帰可能エラーの発生時には、電源をオン／オフすることなく、また、設定キースイッチ152も操作することなく、復帰可能エラーの要因を除去してリセットスイッチ153を操作することにより、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。

【0559】

これに対し、「復帰不可能エラー」は、電源をオフにし、設定変更状態に移行させるための操作(設定キースイッチ152をオンにした状態で電源をオンにすること)を行わなければ復帰できない重大なエラーである。復帰不可能エラーとして、たとえば、

「E1」エラー：電源断からの復帰が正常でないとき(電源断復帰異常のとき)(後述する図92のステップS2712で「Yes」のとき)

「E5」エラー：リール31の停止時に停止図柄が正常でないとき(表示エラーが発生したとき)

「E6」エラー：設定値が正常範囲でないとき(設定値エラーが発生したとき)(図98のステップS458で「No」のとき)

「E7」エラー：乱数エラーが発生したとき(図98のステップS460で「Yes」のとき)

等が挙げられる。

なお、復帰不可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。

【0560】

いずれの復帰不可能エラーが生じて、獲得数表示LED78に、エラー情報を表示する。たとえば、「E1」エラーが生じたときは、デジット3に「E」を表示し、デジット4に「1」を表示する。他の復帰不可能エラー時にも同様に表示する。

また、電源断からの復帰が正常でない（電源断復帰異常）と判断し、「E1」エラーと判定するのは、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）中のステップS2715の処理（使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理）である。

さらにまた、リール31の停止時に停止図柄が正常でない（表示エラーが発生した）と判断し、「E5」エラーと判定するのは、メイン処理（M_MAIN）（図97）中の処理（使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理）である。

10

【0561】

これに対し、設定値が正常範囲でない（設定値エラーが発生した）と判断し、「E6」エラーと判定するのは、図98の割込み処理（I_INTR）中のステップS458の処理（使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理）である。

同様に、乱数値が正常でない（乱数エラーが発生した）と判断し、「E7」エラーと判定するのは、図98の割込み処理（I_INTR）中のステップS460の処理（使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理）である。

そして、使用領域のプログラム（第1プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図94の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を実行する。

これに対し、使用領域外のプログラム（第2プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図102の復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）を実行する。

20

【0562】

そして、復帰不可能エラーの発生時には、電源の供給を遮断（電源をオフに、電源スイッチ11をオフに）し、その後、設定キースイッチ152をオンにした状況下で、電源の供給を再開（電源をオンに、電源スイッチ11をオンに）する。これにより、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707で「Yes」となり、ステップS2711に進む。また、復帰不可能エラーの発生時には、後述する図99の電源断処理（I_POWER_DOWN）が実行されないため、図92のステップS2712で「Yes」となり、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）に進む。

【0563】

さらに、後述する図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2732～S2736で、RWM53の使用領域の設定値データ（_NB_RANK）を含む全範囲（アドレス「F000（H）」～「F1FF（H）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「F210（H）」～「F3FF（H）」）の初期化処理が実行される。その後、図95のステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進み、ここで設定値を設定し直すと、復帰不可能エラー状態が解除されて、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進む。

30

このように、復帰不可能エラーの発生時には、電源を一旦オフにし、設定キースイッチ152をオンにした状態で、電源をオンにすることにより、復帰不可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。

40

【0564】

また、復帰可能エラーの発生時には、図101のLED表示制御（I_LED_OUT）によってエラー表示が行われるが、復帰不可能エラーの発生時には、図98の割込み処理（I_INTR）が実行されず、したがって、LED表示制御（I_LED_OUT）も実行されない。そして、復帰不可能エラーの発生時には、図94の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図102の復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）によってエラー表示が行われる。

さらにまた、復帰可能エラー状態からの復帰時には、RWM53の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるが、復帰不可能エラー状態からの復帰時には、RWM53の使用領域及び使用領域外の全範囲のデータが初期化される。

50

なお、復帰可能エラー状態からの復帰時に、RWM 5 3 の所定アドレスに記憶されているエラー検出フラグ等のデータは初期化してもよい。

【0 5 6 5】

図 9 2 は、第 5 実施形態におけるメイン制御基板 5 0 によるプログラム開始処理 (M_PG_START) を示すフローチャートである。

電源が投入された (電源スイッチ 1 1 がオンにされた、電源の供給が再開された) ときは、図 9 2 のプログラム開始処理から実行する。

図 9 2 において、ステップ S 2 7 0 1 でプログラムが開始されると、次のステップ S 2 7 0 2 において、メイン制御基板 5 0 は、A F レジスタ (A レジスタ及び F レジスタ (フラグレジスタ)) を RWM 5 3 の使用領域のスタック領域に退避させる。

10

【0 5 6 6】

次にステップ S 2 7 0 3 に進み、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 のチェックサム算出処理を実行する。

具体的には、ステップ S 2 7 0 3 では、RWM 5 3 の使用領域のアドレス「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」のデータ及び使用領域外のアドレス「F 2 1 0 (H)」～「F 3 F F (H)」のデータを加算する。

すなわち、RWM 5 3 の使用領域のアドレス「F 0 0 0 (H)」～「F 1 F F (H)」のデータ及び使用領域外のアドレス「F 2 1 0 (H)」～「F 3 F F (H)」を加算する。

そして、その結果が「0」であるときは、RWM 5 3 のチェックサムの算出結果が正常であると判断し、その結果が「0」でないときは、RWM 5 3 のチェックサムの算出結果が正常でない (異常である) と判断する。

20

【0 5 6 7】

また、ステップ S 2 7 0 3 では、RWM 5 3 のアドレス「F 2 A 1 (H)」の電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) が「5 5 (H)」であるか否かを判断し、「5 5 (H)」であるときは、電源断処理済みフラグが正常であると判断し、「5 5 (H)」でないときは、電源断処理済みフラグが正常でない (異常である) と判断する。

ここで、本実施形態では、電源断処理時に、RWM 5 3 のアドレス「F 2 A 1 (H)」に、電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) をセットする (図 1 0 0 の RWM チェックサムセット (S_SUM_SET) のステップ S 2 7 8 4)。そして、ステップ S 2 7 0 3 では、電源断処理時にセットした電源断処理済みフラグが正常な値 (「5 5 (H)」) であるか否かを判断する。

30

【0 5 6 8】

また、ステップ S 2 7 0 3 では、RWM 5 3 のチェックサムの算出結果が正常 (RWM 3 5 の使用領域及び使用領域外のデータを加算した結果が「0」) であり、かつ電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) が正常な値 (「5 5 (H)」) であるときは、電源断復帰データ (_SW_POWER_ON) として「5 5 (H)」を RWM 5 3 のアドレス「F 2 A 2 (H)」に記憶する。

これに対し、ステップ S 2 7 0 3 において、RWM 5 3 のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグのうち、少なくとも 1 つが正常でない (異常である) ときは、電源断復帰データ (_SW_POWER_ON) として「0 0 (H)」を RWM 5 3 のアドレス「F 2 A 2 (H)」に記憶する。そして、次のステップ S 2 7 0 4 に進む。

40

【0 5 6 9】

ステップ S 2 7 0 4 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、ステップ S 2 7 0 2 で退避させた A F レジスタ (A レジスタ及び F レジスタ (フラグレジスタ)) を復帰させる。そして、次のステップ S 2 7 0 5 に進む。

【0 5 7 0】

ここで、プログラム開始処理のプログラムは、ROM 5 4 の使用領域の制御領域 (第 1 制御領域、第 1 プログラム領域) に記憶されている。すなわち、プログラム開始処理のプログラムは、第 1 プログラムである。

これに対し、ステップ S 2 7 0 3 の RWM 5 3 のチェックサム算出処理のプログラムは

50

、ROM 54の使用領域外の制御領域（第2制御領域、第2プログラム領域）に記憶されている。すなわち、ステップS2703のチェックサム算出処理のプログラムは、第2プログラムである。

【0571】

このため、図92中、使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理であるプログラム開始処理において、ステップS2703に進むと、使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理であるRWM53のチェックサム算出処理を実行し、このチェックサム算出処理が終了すると、使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理であるプログラム開始処理に戻る。

また、使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理から、使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理に移行するときに、AFレジスタ（Aレジスタ及びFレジスタ（フラグレジスタ））をRWM53の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム（第2プログラム）による処理を終了して、使用領域のプログラム（第1プログラム）による処理に戻るときに、AFレジスタを復帰させる。

【0572】

ステップS2705に進むと、メイン制御基板50は、RWM53のアドレス「F2A2（H）」から電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）を取得し、これをAレジスタに記憶する。そして、次のステップS2706に進む。

【0573】

ステップS2706に進むと、メイン制御基板50は、ドアスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、フロントドア12が開放された状態では、ドアスイッチ17がオンになり、ドアスイッチ信号がオンになる。そして、ドアスイッチ信号がオンである（フロントドア12が開放された状態である）と判断したときは、次のステップS2707に進む。これに対し、ドアスイッチ信号がオフである（フロントドア12が閉じられた状態である）と判断したときは、ステップS2715に進む。

【0574】

ステップS2707では、メイン制御基板50は、設定キースイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、設定キーを設定キー挿入口151に挿入して時計回りに90度回転させると、設定キースイッチ152がオンになり、設定キースイッチ信号がオンになる。そして、設定キースイッチ信号がオンであると判断したときは、ステップS2711に進む。これに対し、設定キースイッチ信号がオフであると判断したときは、ステップS2708に進む。

【0575】

ステップS2708に進むと、メイン制御基板50は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、Aレジスタの値（ステップS2705で取得した電源断復帰データ（_SW_POWER_ON））が「55（H）」であるときは、電源断復帰異常でないと判断し、次のステップS2709に進む。これに対し、Aレジスタの値が「00（H）」であるときは、電源断復帰異常であると判断し、ステップS2801の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進む。なお、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。

【0576】

ステップS2709では、メイン制御基板50は、リセット判定データをセットする。具体的には、Dレジスタに「7」を記憶する。そして、次のステップS2710に進む。

ステップS2710に進むと、メイン制御基板50は、リセットスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、本実施形態では、設定変更スイッチ153、リセットスイッチ153、及びRWMクリアスイッチ153が一体のスイッチとして構成されている。そして、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンであるときは、リセットスイッチ信号がオンになり、ステップS2713に進む。これに対し、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフであるときは、リセットスイッチ信号がオフになり、ステップS2721の電源復帰処理（M_POWER_ON）に進む。なお、

10

20

30

40

50

電源復帰処理 (M_POWER_ON) の具体的な内容については後述する。

【0577】

ステップS2711に進むと、メイン制御基板50は、電源断復帰異常時用のRWM53の初期化範囲をセットする。本実施形態では、電源断復帰が異常（電源断復帰データ (SW_POWER_ON) が「00 (H)」）であるときは、RWM53のアドレス「F000 (H)」の設定値データ (NB_RANK) を含む、使用領域及び使用領域外の全範囲（アドレス「F000 (H)」～「F1FF (H)」及び「F210 (H)」～「F3FF (H)」）を初期化範囲としてセットする。なお、初期化範囲は、初期化範囲の先頭アドレスとバイト数とで特定する。そして、次のステップS2712に進む。

【0578】

ステップS2712では、メイン制御基板50は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、ステップS2708と同様である。そして、電源断復帰異常でないと判断したときは、設定変更状態と判定するためのデータである「7」をDレジスタに記憶し、次のステップS2713に進み、電源断復帰異常であると判断したときは、ステップS2731の初期化処理 (M_INI_SET) に進む。なお、初期化処理 (M_INI_SET) の具体的な内容については後述する。

【0579】

ステップS2713に進むと、メイン制御基板50は、電源断復帰正常時用のRWM53の初期化範囲をセットする。本実施形態では、電源断復帰が正常（電源断復帰データ (SW_POWER_ON) が「55 (H)」）であるときは、RWM53のアドレス「F000 (H)」の設定値データ (NB_RANK)、及び使用領域外のアドレス「F210 (H)」～「F291 (H)」については、初期化（クリア）せずに維持する。このため、ステップS2713では、RWM53の使用領域のアドレス「F001 (H)」～「F1FF (H)」、及び使用領域外のアドレス「F292 (H)」～「F3FF (H)」を初期化範囲としてセットする。上述したように、初期化範囲は、初期化範囲の先頭アドレスとバイト数とで特定する。そして、次のステップS2714に進む。

【0580】

ステップS2714では、メイン制御基板50は、設定変更可であるか否かを判断する。本実施形態では、リール31の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図97のステップS279）～遊技終了チェック処理（図97のステップS301）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。そして、ステップS2714では、設定変更不可フラグがオンであるか否かを判断することにより、設定変更可であるか否かを判断する。そして、設定変更可でない（設定変更不可である）と判断したときは、次のステップS2715に進み、設定変更可であると判断したときは、ステップS2731の初期化処理 (M_INI_SET) に進む。なお、初期化処理 (M_INI_SET) の具体的な内容については後述する。

なお、設定変更不可の期間を設けず、したがって、設定変更不可フラグを設けずに、常時、設定変更可能にしてもよい。

【0581】

ステップS2715に進むと、メイン制御基板50は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、ステップS2708と同様である。そして、電源断復帰異常であると判断したときは、ステップS2801の復帰不可能エラー処理 (C_ERROR_STOP) に進み、電源断復帰異常でないと判断したときは、ステップS2721の電源復帰処理 (M_POWER_ON) に進む。なお、電源復帰処理 (M_POWER_ON) 及び復帰不可能エラー処理 (C_ERROR_STOP) の具体的な内容については後述する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0582】

図93は、図92中、ステップS2721の電源復帰処理 (M_POWER_ON) を示すフローチャートである。

まず、ステップS2722では、メイン制御基板50は、スタックポインタを復帰させ

10

20

30

40

50

る。本実施形態では、電源断処理時に、スタックポインタを保存する（図99の電源断処理（I_POWER_DOWN）のステップS2774）。そして、ステップS2722では、電源断処理時に保存したスタックポインタを復帰させる。

【0583】

次のステップS2723に進むと、メイン制御基板50は、入力ポート51の読み込み処理を実行する。これにより、入力ポート51の各データを最新のデータに更新する。

次のステップS2724では、メイン制御基板50は、電源断処理済フラグをクリアする。そして、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進み、本フローチャートによる処理を終了する。

なお、本実施形態では、ステップS2724の処理を実行した後、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進む前のタイミングで、図98の割込み処理（I_INTR）を開始する。

10

【0584】

図94は、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。

復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）のプログラムは、ROM54の使用領域内に記憶されており、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）のプログラムは、ROM54の使用領域外に記憶されている。すなわち、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）のプログラムは、第1プログラムであり、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）のプログラムは、第2プログラムである。

【0585】

また、復帰不可能エラー処理では、割込み処理が禁止される。

復帰不可能エラーは、通常では起こり得ない重大なエラーであり、異常なデータに基づく処理（入力ポート51からの入力信号に基づくRWM53のデータの更新や、サブ制御基板80への制御コマンドの送信、RWM53のデータに基づく出力ポートからの信号出力に基づく制御）等を実行しないようにするために、復帰不可能エラー処理では、割込み処理を禁止している。

20

【0586】

ここで、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）は、第1プログラムによる処理であり、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を開始すると、まず、ステップS1490の割込み禁止の処理で割込み処理（I_INTR）の実行を禁止する。

30

これに対し、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）は、第2プログラムによる処理であり、第2プログラムの実行中は、割込み処理（I_INTR）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。

【0587】

図94において、ステップS1491に進むと、メイン制御基板50は、復帰不可能エラーの下位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Hレジスタに、デジット4を点灯させるためのデータ（デジット4信号のみを「1」としたデータ）（「00001000（B）」）を記憶する処理である。

次にステップS1492に進み、メイン制御基板50は、復帰不可能エラーの上位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Dレジスタに、デジット3を点灯させるためのデータ（デジット3信号のみを「1」としたデータ）（「00000100（B）」）を記憶する処理である。

40

【0588】

さらに、このステップS1492では、メイン制御基板50は、Eレジスタに、復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）に「E」を表示するためのセグメントデータ（「01111001B」）を記憶する。

なお、復帰不可能エラー処理に移行する前に、Lレジスタに、復帰不可能エラーの下位桁を表示するためのセグメントデータが記憶される。たとえば、復帰不可能エラーが「E1」エラーであるときは、下位桁（デジット4）は「1」であるので、Lレジスタには、

50

「1」を表示するためのセグメントデータ（「00000110B」）が記憶される。

なお、以下の例では、今回の復帰不可能エラー1は「E1」エラーであるとする。

【0589】

以上より、D、E、H、及びLレジスタ値は、この時点では、

Dレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）を点灯させるためのデータ（デジット3信号のみを「1」としたデータ）（「00000100（B）」）

Eレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）に「E」を表示するためのセグメントデータ（「01111001（B）」）

Hレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）を点灯させるためのデータ（デジット4信号のみを「1」としたデータ）（「00001000（B）」）

Lレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）に「1」を表示するためのセグメントデータ（「00000110（B）」）

となる。

【0590】

次のステップS1493では、メイン制御基板50は、クリアすべき出力ポートのアドレス及び出力ポート数をセットする。本実施形態では、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）でクリアすべき出力ポートは、出力ポート0～7であり、各出力ポートごとにアドレスが設定されているので、そのアドレス及び出力ポート数（8個）をセットする。

次のステップS1494では、メイン制御基板50は、出力ポート0～7の出力を順次オフにする。具体的には、出力ポート0～7について、1つの出力ポートずつ、出力をオフ（「00000000（B）」）にする。

【0591】

次のステップS1495では、メイン制御基板50は、次の出力ポートのアドレスをセットする。すなわち、出力ポートを示すアドレスを「1」インクリメントする。たとえば、出力ポート0のアドレスが「00F1（H）」であるときは、次のアドレスとして、出力ポート1のアドレス「00F2（H）」をセットする。

次にステップS1496に進み、メイン制御基板50は、すべての出力ポートの出力オフが終了したか否か、すなわち、出力ポート7まで出力をオフにしたか否かを判断する。終了していないと判断したときはステップS1494に戻り、終了したと判断したときはステップS1497に進む。このようにして、すべての出力ポートの出力をオフにするまで、ステップS1494～S1496の処理を繰り返し、すべての出力ポートの出力をオフにしたと判断するとステップS1497に進む。

【0592】

このように、全出力ポートをオフにすることにより、この処理の実行前に出力されていたアクティブ信号がすべてオフになる。これにより、デジット1～9（クレジット数表示LED76、獲得数表示LED78、設定値表示LED73、管理情報表示LED74）を含むすべてのLEDが消灯するので、LEDの焼き付きを防止することができる。

【0593】

また、モータ32の励磁信号を出力している状態で復帰不可能エラーが発生した場合、出力ポートをオフにしないと、復帰不可能エラーが解除されるまで、モータ32の励磁信号を出力し続けることとなるが、全出力ポートをオフにすることにより、モータ32の励磁信号がオフになるので、モータ32の焼き付きを防止することができる。

さらに、ブロック信号を出力している状態で復帰不可能エラーが発生した場合、出力ポートをオフにしないと、メダルの検知処理が実行されないにもかかわらず、ブロック45がオンの状態（メダルをホッパー35に案内する状態）が続くことになるので、メダルが飲み込まれてしまうが、全出力ポートをオフにすることにより、ブロック45がオフになり、投入されたメダルが返却されるので、メダルの飲み込みを防止することができる。

【0594】

次のステップS1497では、メイン制御基板50は、上位桁のエラー表示を行うために、出力ポート3及び4からエラー表示データを出力する。出力ポート3からは、Dレジ

10

20

30

40

50

スタに記憶されたデータを出し、出力ポート4からは、Eレジスタに記憶されたデータを出しする。

【0595】

次にステップS1498に進み、メイン制御基板50は、LEDのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。ここで、どの程度の待機を行うかについてはLEDの性能にもよるが、たとえば「0.1ms」程度に設定することが挙げられる。ここでは、たとえばBレジスタに所定値（たとえば「255」）を記憶し、たとえば内部システムクロックによってこの値を減算し、Bレジスタ値が「0」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップS1499に進む。

【0596】

ステップS1499では、メイン制御基板50は、出力ポート3及び4の出力をオフ（「0」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。

次にステップS1500に進み、メイン制御基板50は、LEDのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート3及び4の出力をオフ（「0」）にした後、LEDを確実に消光させるための処理である。

【0597】

次にステップS1501に進み、メイン制御基板50は、上位桁と下位桁との切替えを行う。

具体的には、Dレジスタ値とHレジスタ値とを入れ替える。これにより、

<入替え前>

Dレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）を点灯させるためのデータ（デジット3信号のみを「1」としたデータ）（「00000100（B）」）

Eレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）に「E」を表示するためのセグメントデータ（「01111001（B）」）

Hレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）を点灯させるためのデータ（デジット4信号のみを「1」としたデータ）（「00001000（B）」）

Lレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）に「1」を表示するためのセグメントデータ（「00000110（B）」）

<入替え後>

Dレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）を点灯させるためのデータ（デジット4信号のみを「1」としたデータ）（「00001000（B）」）

Eレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット4）に「1」を表示するためのセグメントデータ（「00000110（B）」）

Hレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）を点灯させるためのデータ（デジット3信号のみを「1」としたデータ）（「00000100（B）」）

Lレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット3）に「E」を表示するためのセグメントデータ（「01111001（B）」）

となる。

【0598】

そして、ステップS1502に進み、メイン制御基板50は、下位桁のエラー表示を行うために、出力ポート3及び4からエラー表示データを出しする。ステップS1497と同様に、出力ポート3からはDレジスタ値を出しし、出力ポート4からはEレジスタ値を出しする。これにより、出力ポート3からはデジット4を点灯させる「00001000（B）」（デジット4信号のみを「1」としたデータ）を出しし、出力ポート4からは「1」を表示するためのセグメントデータ「00000110（B）」を出しする。

【0599】

次にステップS1503に進み、メイン制御基板50は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップS1498と同様である。

次にステップS1504に進み、メイン制御基板50は、ステップS1499と同様に、出力ポート3及び4の出力をオフ（「0」）にする。

10

20

30

40

50

次のステップ S 1 5 0 5 では、メイン制御基板 5 0 は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップ S 1 5 0 0 と同様である。そして、ステップ S 1 4 9 7 に戻る。

【0600】

以上の処理により、たとえば「E 1」エラーであるときは、デジット 3 による「E」の表示と、デジット 4 による「1」の表示とが所定時間間隔で交互に繰り返し表示される。

なお、LED 表示制御 (I_LED_OUT) は、割込み処理 (I_INTR) で実行されるが、上述したように、復帰不可能エラー時には、割込み処理 (I_INTR) は実行されず（禁止され）、図 9 4 に示すように、レジスタを用いた演算処理及びハードウェア構成により、復帰不可能エラーの表示を実行する。

【0601】

図 9 5 は、図 9 2 中、ステップ S 2 7 3 1 の初期化処理 (M_INI_SET) を示すフローチャートである。

メイン制御基板 5 0 は、まず、ステップ S 2 7 3 2 において、RWM 5 3 の指定アドレスの初期化を実行し、次のステップ S 2 7 3 3 では、RWM 5 3 の初期化範囲の次のアドレスをセット（指定）し、次のステップ S 2 7 3 4 に進むと、RWM 5 3 の初期化範囲のすべてについて初期化を終了したか否かを判断する。そして、初期化を終了していないと判断したときは、ステップ S 2 7 3 2 に戻り、初期化を終了したと判断したときは、ステップ S 2 7 3 5 に進む。これにより、RWM 5 3 の初期化範囲のすべてについて初期化を終了するまで、ステップ S 2 7 3 2 ～ S 2 7 3 4 の処理を繰り返す。

【0602】

上述したように、図 9 2 のプログラム開始処理 (M_PRG_START) のステップ S 2 7 1 1 又は S 2 7 1 3 において、RWM 5 3 の初期化範囲（初期化範囲の先頭アドレス及びバイト数）をセットしている。

そして、初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 2 ～ S 2 7 3 4 では、ステップ S 2 7 1 1 又は S 2 7 1 3 でセットされた RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲について初期化を実行する。

なお、初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 2 ～ S 2 7 3 4 の処理は、使用領域のプログラム（第 1 プログラム）によって実行される。このため、初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 2 ～ S 2 7 3 4 では、RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。

【0603】

そして、ステップ S 2 7 3 4 で初期化を終了したと判断すると、次のステップ S 2 7 3 5 に進み、メイン制御基板 5 0 は、AF レジスタ（A レジスタ及び F レジスタ（フラグレジスタ））を RWM 5 3 の使用領域のスタック領域に退避させる。

次のステップ S 2 7 3 6 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、図 9 2 のプログラム開始処理 (M_PRG_START) のステップ S 2 7 1 1 又は S 2 7 1 3 でセットされた RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲の初期化を実行する。

【0604】

上述したように、ステップ S 2 7 3 2 ～ S 2 7 3 4 では、RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域の初期化を実行するが、ステップ S 2 7 3 6 では、RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化を実行する。

なお、初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 6 の処理は、使用領域外のプログラム（第 2 プログラム）によって実行される。このため、初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 6 では、RWM 5 3 の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。

そして、ステップ S 2 7 3 6 で使用領域外の初期化範囲の初期化を終了すると、次のステップ S 2 7 3 7 に進み、メイン制御基板 5 0 は、ステップ S 2 7 3 5 で退避させた AF レジスタ（A レジスタ及び F レジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、次のステップ S 2 7 3 8 に進む。

10

20

30

40

50

【0605】

ステップS2738では、メイン制御基板50は、リセット時であるか否かを判断する。具体的には、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2710で「Yes」となったか否かを判断する。本実施形態では、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2709で、リセット判定データとして、Dレジスタに「7」を記憶する。さらに、図92のステップS2710で「Yes」のときは、Dレジスタの「7」を維持し、図92のステップS2710で「No」のときは、Dレジスタをクリア(「0」を記憶)する。そして、図95のステップS2738では、Dレジスタが「7」であるか否かを判断し、Dレジスタが「7」であるときは、リセット時である(図92のステップS2710で「Yes」)と判断し、ステップS2739に進む。これに対し、Dレジスタが「0」であるときは、リセット時でない(図92のステップS2710で「No」)と判断し、ステップS2739をスキップして、ステップS2740に進む。

10

【0606】

ステップS2739に進むと、メイン制御基板50は、リセット時の表示をセットする。具体的には、RWM53のアドレス「F011(H)」の獲得数データ(_NB_PAYOUT)に「70(H)」を記憶する。これにより、ステップS2739の処理以降に実行される割込み処理によって、獲得数表示LED78(デジット3及び4)に「70」が表示可能となり、リセット時であることを管理者(ホールの店員)に知らせることができる。

【0607】

次のステップS2740に進むと、メイン制御基板50は、設定コマンドをRWM53の制御コマンドバッファにセットする。ステップS2740でセットする設定コマンドは、リセット時か又は設定変更時かを示すものである。これにより、ステップS2740の処理以降に実行される割込み処理によって、制御コマンドバッファにセットされた設定コマンドがサブ制御基板80に送信されるので、リセット時か又は設定変更時かをサブ制御基板80側で判断可能にすることができる。

20

【0608】

なお、本実施形態では、ステップS2740の処理を実行した後、ステップS2741の処理に進む前のタイミングで、図98の割込み処理(I_INTR)を開始する。換言すると、割込み処理(I_INTR)が開始する前には、RWM53の初期化範囲を初期化する処理(図95のステップS2732~S2734及びS2736の処理)は終了している。このように構成することによって、RWM53を初期化している最中に割込み処理(I_INTR)が実行されないようにしている。これにより、RWM53を初期化している最中に割込み処理(I_INTR)によってRWM53の内容が変化する(書き換えられる、上書きされる)ことを防止することができる。

30

【0609】

次のステップS2741に進むと、メイン制御基板50は、リセット時であるか否かを判断する。具体的には、ステップS2738と同様である。そして、リセット時でないと判断したときは、ステップS2742に進み、リセット時であると判断したときは、ステップS2742をスキップして、ステップS2743に進む。

40

ステップS2742に進んだときは、メイン制御基板50は、設定変更確認処理(M_RANK_CTL)を実行する。この処理の具体的な内容については後述する。そして、設定変更確認処理(M_RANK_CTL)を終了すると、次のステップS2743に進む。

【0610】

ステップS2743では、メイン制御基板50は、待機時間が経過したか否かを判断する。この待機時間は、設定コマンドの送信を待ったためのものである。そして、待機時間が経過したと判断すると、次のステップS2744に進み、メイン制御基板50は、初期化待ち時間をセットし、次のステップS2745では、2バイト時間待ち処理(ウェイト処理)を実行する。ステップS2744及びS2745の処理は、サブ制御基板80のRWM83の初期化が終了するのを待ったためのものである。

50

【0611】

そして、2バイト時間待ち処理が終了すると、次のステップS2746に進み、メイン制御基板50は、設定コマンドをRWM53の制御コマンドバッファにセットする。ステップS2746でセットする設定コマンドは、設定変更確認処理(M_RANK_CTL)が終了したこと、及び設定値を示すものである。これにより、ステップS2746の処理以降に実行される割込み処理によって、制御コマンドバッファにセットされた設定コマンドがサブ制御基板80に送信されるので、設定変更確認処理(M_RANK_CTL)が終了したこと、及び設定値をサブ制御基板80側で判断可能にすることができる。

【0612】

次のステップS2747に進むと、メイン制御基板50は、RWM53のアドレス「F011(H)」の獲得数データ(_NB_PAYOUT)をクリア(「0」を記憶)する。これにより、ステップS2747の処理以降に実行される割込み処理によって、獲得数表示LED78(デジット3及び4)に「00」が表示される。

そして、ステップS2747の獲得数データのクリアが終了すると、ステップS248のメイン処理(M_MAIN)(図97)に進み、本フローチャートによる処理を終了する。

【0613】

図96は、図95中、ステップS2742の設定変更確認処理(M_RANK_CTL)を示すフローチャートである。

ステップS2742の設定変更確認処理(M_RANK_CTL)が開始されると、まず、ステップS2751において、メイン制御基板50は、RWM53のアドレス「F000(H)」から設定値データ(_NB_RANK)を取得し、これをAレジスタに記憶する。そして、次のステップS2752に進む。

【0614】

ステップS2752に進むと、メイン制御基板50は、設定値表示データを生成する。具体的には、ステップS2752では、まず、Aレジスタ値をCレジスタに記憶し、次に、Aレジスタ値に「1」を加算する。そして、次のステップS2753に進む。

上述したように、本実施形態では、設定値「1」～「6」を有するとともに、設定値データを「0」～「5」で管理しており、設定値が「N」のときは、設定値データとして「N-1」が記憶される。このため、設定値データ「N-1」に「1」を加算した「N」が設定値表示データとして用いられる。

【0615】

ステップS2753に進むと、メイン制御基板50は、生成した設定値表示データを保存する。具体的には、ステップS2753では、Aレジスタ値をRWM53のアドレス「F001(H)」の設定値表示データ(_NB_RANK_DSP)に記憶する。そして、次のステップS2754に進む。

ステップS2754では、メイン制御基板50は、割込み待ち処理を実行する。この処理は、一割込み時間(2.235ms)を経過するまで待機する処理である。割込み処理(I_INTR)が1回実行されるのを待つことにより、リセットスイッチ(設定変更スイッチ)153の信号の立ち上がりデータがオフ(「0」)になるのを待つためである。

【0616】

換言すると、リセットスイッチ(設定変更スイッチ)153が操作(オンに)されると、リセットスイッチ(設定変更スイッチ)153の信号の立ち上がりデータがオン(「1」)になる。その後、1回でも割込み処理(I_INTR)が実行されれば、リセットスイッチ(設定変更スイッチ)153の信号の立ち上がりデータはオフ(「0」)になる。

しかし、リセットスイッチ(設定変更スイッチ)153の信号の立ち上がりデータがオン(「1」)になった後、割込み処理(I_INTR)が実行される前に、ステップS2752～S2758の処理が複数回ループしてしまうと、設定値データに「1」を加算する処理が繰り返し実行されてしまう。

そこで、ステップS2754において割込み処理(I_INTR)が1回実行されるのを待つことにより、ステップS2752～S2758の処理が複数回ループして、設定値データ

10

20

30

40

50

に「1」を加算する処理が繰り返し実行されてしまうことを防止している。

そして、ステップS 2 7 5 4において一割込み時間が経過するまで待機した後、次のステップS 2 7 5 5に進む。

【0 6 1 7】

なお、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）1 5 3の信号のレベルデータが「0」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「1」であるときは、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち上がりデータが「1」になる。

また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「1」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「1」であるときは、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち上がりデータが「0」になる。

【0 6 1 8】

同様に、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「0」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「0」であるときは、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち上がりデータが「0」になる。

また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「1」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ1 5 3の信号のレベルデータが「0」であるときは、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち下がりデータが「1」になる。

スタートスイッチ4 1、ストップスイッチ4 2、設定キースイッチ1 5 2等の他のスイッチについても、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）1 5 3と同様である。

【0 6 1 9】

ステップS 2 7 5 5では、メイン制御基板5 0は、設定確認開始時であるか否かを判断する。この処理は、設定確認時であるか又は設定変更時であるかを判断する処理である。本実施形態では、遊技開始前のベット数が「0」である状態で、設定キースイッチ1 5 2がオンになった場合に、Dレジスタに「1」が記憶されるように設定されている。そして、ステップS 2 7 5 5では、まず、Dレジスタ値をAレジスタに記憶し、次に、Aレジスタ値が「1」であるか否かを判断する。そして、Aレジスタ値が「1」であるときは、設定確認時であると判断して、ステップS 2 7 6 0に進み、Aレジスタ値が「1」でないとき（Dレジスタ値が「0」や「7」のとき）は、設定確認時でない（設定変更時である）と判断して、ステップS 2 7 5 6に進む。そして、Aレジスタ値が「1」であるか否かを判断した後、Cレジスタ値をAレジスタに記憶する。上述したように、ステップS 2 7 5 2において、Aレジスタ値をCレジスタに記憶しているため、Cレジスタには設定値データが記憶されている。このため、Cレジスタ値をAレジスタに記憶すると、Aレジスタ値は、設定値データとなる。

なお、電源復帰時（電源がオンにされてプログラム開始処理（M_PRG_START）が開始するとき）には、Aレジスタ～Lレジスタは初期値（「0」）になっている。

【0 6 2 0】

ステップS 2 7 5 6に進むと、メイン制御基板5 0は、RWM 5 3の所定アドレスに記憶されているスタートスイッチ4 1の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、スタートスイッチ4 1の信号の立ち上がりデータが「1」であるとき、すなわち、スタートスイッチ4 1が操作されたと判断したときは、ステップS 2 7 5 9に進む。これに対し、スタートスイッチ4 1の信号の立ち上がりデータが「0」であるとき、すなわち、スタートスイッチ4 1が操作されていないと判断したときは、ステップS 2 7 5 7に進む。

【0 6 2 1】

ステップS 2 7 5 7では、メイン制御基板5 0は、RWM 5 3の所定アドレスに記憶されているリセットスイッチ（設定変更スイッチ）1 5 3の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち上がりデータが「1」であるとき、すなわち、リセットスイッチ1 5 3が操作されたと判断したときは、ステップS 2 7 5 8に進む。これに対し、リセットスイッチ1 5 3の信号の立ち上がりデータが「0」であるとき、すなわち、リセットスイッチ1 5 3が操作されていないと判断したときは、ステッ

ブ S 2 7 5 2 に戻る。

【 0 6 2 2 】

ステップ S 2 7 5 8 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、設定値データに「1」を加算する。具体的には、Aレジスタ値に「1」を加算する。上述したように、ステップ S 2 7 5 5 の終了時には、Aレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップ S 2 7 5 7 で「Y e s」のとき、すなわち、設定変更（リセット）スイッチ 1 5 3 が操作されたと判断したときは、設定値データに「1」を加算する。なお、加算により Aレジスタ値が「6」になったときは、Aレジスタ値を「0」に書き換える。そして、ステップ S 2 7 5 2 に戻る。

【 0 6 2 3 】

また、ステップ S 2 7 5 9 に進んだときは、メイン制御基板 5 0 は、設定値データを保存する。具体的には、Aレジスタ値を RWM 5 3 のアドレス「F 0 0 0 (H)」の設定値データ（_NB_RANK）に記憶する。上述したように、ステップ S 2 7 5 5 の終了時には、Aレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップ S 2 7 5 6 で「Y e s」となり、ステップ S 2 7 5 9 に進んだ時点でも、Aレジスタ値は、設定値データのままである。そして、ステップ S 2 7 5 9 では、Aレジスタ値を RWM 5 3 のアドレス「F 0 0 0 (H)」に記憶する。これにより、設定値データを RWM 5 3 に保存することができる。

【 0 6 2 4 】

次のステップ S 2 7 6 0 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 の所定アドレスに記憶されている設定キースイッチ 1 5 2 の信号の立ち下がりデータを参照する。そして、設定キースイッチ 1 5 2 の信号の立ち下がりデータが「1」になるまで、すなわち、設定キースイッチ 1 5 2 がオフにされるまで、ステップ S 2 7 6 0 の処理を繰り返し、設定キースイッチ 1 5 2 の信号の立ち下がりデータが「1」になると、すなわち、設定キースイッチ 1 5 2 がオフにされると、ステップ S 2 7 6 1 に進む。

【 0 6 2 5 】

ステップ S 2 7 6 1 では、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 のアドレス「F 0 0 1 (H)」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）をクリア（「0」に）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、設定変更時に、本フローチャートによる処理を終了すると、図 9 5 のステップ S 2 7 4 3 の処理に進む。

【 0 6 2 6 】

ここで、設定確認状態（設定確認モード、設定確認中）への移行について説明する。

本実施形態では、電源が投入されており（オンであり）、ドアスイッチ 1 7 がオン（フロントドア 1 2 が開放された状態）であり、かつベット数が「0」である状態において、設定キースイッチ 1 5 2 がオンにされると、Dレジスタに「1」が記憶されて、設定確認状態に移行する。設定確認状態は、設定値の変更はできない（設定変更スイッチ 1 5 3 を操作しても設定値は変わらない）が、現在の設定値を確認することができる。また、現在の設定値は、設定値表示 L E D 7 3 に表示される。そして、設定キースイッチ 1 5 2 をオフにすると、設定確認状態が終了して、メダルをベット可能な状況に戻る。

【 0 6 2 7 】

より具体的には、メイン処理（M_MAIN）（図 9 7）において、メイン制御基板 5 0 は、スタートスイッチ 4 1 の操作の検知前のタイミングで、設定キースイッチ 1 5 2 がオンであるか否かを判断する。そして、ドアスイッチ 1 7 がオン（フロントドア 1 2 が開放された状態）であり、かつベット数が「0」である状態において、設定キースイッチ 1 5 2 がオンであると判断すると、図 9 6 の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進む。また、図 9 6 の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）のステップ S 2 7 5 1 ～S 2 7 5 4 については、上述した通りである。

【 0 6 2 8 】

さらにまた、第 5 実施形態では、遊技開始前のベット数が「0」である状態においては、設定キースイッチ 1 5 2 がオンにされると、Dレジスタに「1」が記憶されるように設

10

20

30

40

50

定されている。そして、図 9 6 の設定変更確認処理 (M_RANK_CTL) のステップ S 2 7 5 5 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、設定確認開始時であるか否かを判断する。具体的には、まず、Dレジスタ値をAレジスタに記憶し、次に、Aレジスタ値が「1」であるか否かを判断する。そして、Aレジスタ値が「1」であるときは、設定確認開始時である (「Yes」) と判断して、ステップ S 2 7 6 0 に進む。

【0629】

その後、設定キースイッチ 1 5 2 がオフにされるまで、ステップ S 2 7 6 0 の処理を繰り返す。その間、設定値表示 LED 7 3 には、現在の設定値が表示され続ける。そして、ステップ S 2 7 6 0 において、設定キースイッチ 1 5 2 がオフであると判断すると、ステップ S 2 7 6 1 に進み、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 のアドレス「F 0 0 1 (H)」の設定値表示データ (_NB_RANK_DSP) をクリア (「0」に) する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、設定確認時に、本フローチャートによる処理を終了すると、メイン処理 (M_MAIN) (図 9 7) における、設定キースイッチ 1 5 2 がオンであるか否か (設定確認状態に移行させるか否か) の判断処理の次の処理に進む。

【0630】

このように、第 5 実施形態では、設定変更処理と設定確認処理とを同一のモジュールで実行可能としている。すなわち、設定変更状態と設定確認状態とを同一のモジュールで作出している。そして、Dレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断している。

なお、Dレジスタではなく、他のレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよく、また、RWM 5 3 に記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよい。

【0631】

図 9 7 は、第 5 実施形態におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。メイン処理は、1 遊技の処理である。遊技の進行中は、毎遊技、メイン処理を繰り返す。

まず、ステップ S 2 7 1 では、スタックポインタをセットする。スタックポインタとは、電断が生じた場合に、電断発生時のデータ (例えば、レジスタ値、割込み処理前のメイン処理の命令処理等) を保存する RWM 5 3 の領域を指し、スタックポインタのセットとは、その RWM 5 3 の領域において、レジスタ値を初期値にセットする処理である。

【0632】

次のステップ S 2 7 2 では、遊技開始セット処理を行う。この処理は、作動状態フラグの生成、更新、保存等の処理である。

次のステップ S 2 7 3 ではベットメダルの読み込みを行う。この処理は、現時点においてベットされているメダル枚数が何枚であるかを読み込む処理であり、ベット数データ又は自動ベット数データを読み込む。

次のステップ S 2 7 4 では、ステップ S 2 7 3 で読み込んだベット枚数に基づき、ベットメダルの有無を判断する。

【0633】

ステップ S 2 7 4 でベットメダルありと判断したときはステップ S 2 7 6 に進み、ベットメダルなしと判断したときはステップ S 2 7 5 に進んでメダル投入待ち処理を行い、その後、ステップ S 2 7 6 に進む。ステップ S 2 7 5 のメダル投入待ち処理は、設定キースイッチがオンであるか否かを判断し、オンであるときは設定確認モードに移行させる等の処理を行う。

ステップ S 2 7 6 では、投入されたメダルの管理処理を行う。この処理は、メダルが手入れされたか否かの判断や、精算スイッチ 4 3 が操作されたか否かの判断等を行う処理である。

【0634】

次のステップ S 2 7 7 では、ソフト乱数の更新処理を行う。この処理は、役抽選手段 6 1 で使用する乱数 (ハード乱数、又は内蔵乱数) に加工 (演算処理) するための加工用乱

10

20

30

40

50

数を更新（たとえば「1」ずつ加算）する処理である。ソフト乱数は、「0」～「65535（D）」の範囲を有する16ビット乱数である。なお、更新方法として、更新前の値に、割込みカウント値（割込み時にインクリメントされるカウント値（変数））を加算する処理を実行してもよい。

【0635】

次のステップS278では、メイン制御基板50は、スタートスイッチ41が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ41が操作されたと判断したときは、ステップS279に進み、スタートスイッチ41が操作されていないと判断したときはステップS273に戻る。なお、スタートスイッチ41が操作された場合であっても、ベット数が当該遊技の規定数に達していないときは、ステップS278で「No」と判断される。

【0636】

ステップS279では、スタートスイッチ受け付け時の処理を実行する。この処理は、設定変更不可フラグをセットしたり、リール31の回転開始時の出力要求セットや、ホールコンピュータ等に外部信号としてメダル投入信号を出力するための出力回数のセット等を行う処理である。

次のステップS280では、獲得数データをクリアする。これにより、獲得数表示LED78に「00」を表示させる（又は消灯させる）。

【0637】

次にステップS281に進み、メイン制御基板50は、AT遊技回数の更新処理を実行する。この処理は、AT中であって所定条件を満たすときは、AT遊技回数の減算を行う処理である。したがって、非AT中は、この処理は実行されない。

また、AT中に、AT遊技回数を上乗せするか否かは、ステップS282における役抽選処理による役抽選結果に基づいて行われる。たとえばレア役に当選したときに、ATの上乗せ遊技回数を決定することが挙げられる。したがって、AT遊技回数を上乗せし、AT遊技回数カウンタに上乗せ分を加算するときは、ステップS282の処理後に実行される（図97では図示を省略する）。

なお、スタートスイッチ受け付け（ステップS279）の後、ステップS281でAT遊技回数カウンタ更新を行うが、これに限らず、ステップS282における役抽選処理後や、全リール31の停止後（ステップS290以降）にAT遊技回数カウンタ更新を行ってもよい。

なお、差枚数管理型ATの仕様において、AT差枚数カウンタを有しているときは、全リール31の停止後、かつ入賞によるメダル払出し処理の終了後（ステップS300の後）にAT差枚数カウンタを更新する。

【0638】

ステップS282では、役抽選手段61は、スタートスイッチ41が操作されたタイミングで、すなわちスタートスイッチ41の操作信号の受信時に、役の抽選を実行する。なお、役抽選時の乱数値はステップS279で取得する。そして、ステップS282において、取得した乱数値が、いずれかの当選役に該当する乱数値であるか否かを役抽選テーブルを用いて判定する処理を行う。

【0639】

次のステップS283では、メイン制御基板50は、有利区間移行抽選処理を実行する。本実施形態では、有利区間移行抽選の際に、AT抽選を併せて実行する。

次にステップS284に進み、押し順指示番号セットを行う。この処理は、AT中に、当該遊技で指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示番号を表示する）ときに、押し順指示番号を生成して、押し順指示情報を表示等する処理である。

【0640】

次のステップS285では、リール回転開始準備処理を実行する。この処理は、最小遊技時間（4.1秒）を経過したか否かを判断等する処理を実行し、最小遊技時間を経過していれば次のステップS286に進む。

ここで、RWM53には、最小遊技時間のタイマー値を記憶する領域が設けられており

10

20

30

40

50

、初期値は、「1834(D)(2.235ms×18344099ms)」である。ステップS279において、最小遊技時間が「0」であると判断されると、最小遊技時間(タイマー値)として初期値「1834(D)」をセットする。そして、割込み処理ごとに最小遊技時間を「1」ずつ減算する。次回遊技のステップS285に進むと、最小遊技時間が「0」であるか否かを判断し、「0」であると判断されたときにステップS286に進む。

【0641】

ステップS286では、リール制御手段65は、モータ32を駆動制御し、リール31の回転を開始する。そして、リール31が定速状態に到達すると、ストップスイッチ42の操作受け付けを許可し、ステップS287に進む。

ステップS287では、リール31の停止受け付けをチェックする。ここでは、ストップスイッチ42の操作信号を受信したか否かを検知し、操作信号を受信したときは、役の抽選結果とリール31の位置とに基づいて、そのストップスイッチ42に対応するリール31の停止位置を決定し、決定した位置にそのリール31を停止させるように制御する。

【0642】

次のステップS288では、リール制御手段65は、全リール31が停止したか否かをチェックし、ステップS289に進む。ステップS289では、全リール31が停止したか否かを判断し、全リール31が停止したと判断したときはステップS290に進み、全リール31が停止していないと判断したときはステップS287に戻る。

【0643】

ステップS290では、獲得数データをクリアする(「0」にする)。たとえば、AT中に、指示機能を作動させたことにより、獲得数表示LED78に押し順指示情報(たとえば「=1」)が表示される場合がある。この場合は、ステップS290の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示LED78の表示が「00」になる。

なお、獲得数表示LED78を消灯させてもよい。具体的には、LED表示要求フラグに「00010011(B)」を記憶してもよいし、セグメントデータとして、消灯用のデータを設け、そのデータを出力してもよい。

【0644】

ステップS291では、図柄の表示判定を行う。ここでは、入賞判定手段66により、有効ラインに、役に対応する図柄組合せが停止したか否かを判断する。

次のステップS292では、図柄の表示エラーが発生したか否かを判断し、表示エラーが発生したと判断したときはステップS304に進み、表示エラーが発生していないと判断したときはステップS293に進む。

ここで、リール31の停止は、停止位置決定テーブルに基づき実行されるので、通常は、停止位置決定テーブルで定められた位置以外の位置でリール31が停止する場合はない。しかし、図柄の表示判定の結果、有効ライン上に、本来表示されてはいけぬ図柄(蹴飛ばし図柄)が表示されたときは、異常であると判定し、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0645】

ステップS292において表示エラーが発生していないと判断され、ステップS293に進むと、払出し数の更新処理を実行する。この処理は、払出し数データ及び払出し数データバッファとして、当該遊技での払出し数を記憶する処理である。

次のステップS294では、払出し手段67は、入賞役に対応するメダルの払出しを行う。次にステップS295に進み、割込み待ち処理を行う。次のステップS296では、割込み処理を禁止する。これらのステップS295及びS296の処理により、割込み直後に割込みが禁止される。

【0646】

次のステップS297では、AFレジスタを退避させる。次にステップS298に進み、比率セット処理を実行する。この「比率セット処理」とは、管理情報表示LED74(役比モニタ)に5種類の比率を表示するために、各種カウンタ値の更新や、比率計算等を

10

20

30

40

50

実行する処理である。そして、ステップ S 2 9 9 に進むと、ステップ S 2 9 7 で退避した A F レジスタを復帰させ、次のステップ S 3 0 0 で割込みを許可（再開）する。このようにして、比率セット処理を実行する際には、A F レジスタを退避させておき、かつ割込み処理を禁止した上で実行する。

【0 6 4 7】

なお、比率セット処理の実行中に割込み処理を禁止するのは、比率セット処理は、使用領域外に記憶されたプログラムを用いる処理であり、メイン処理において使用領域外のプログラムを実行しているときに割込み処理が入ると、使用領域内のプログラムと使用領域外のプログラムとが混在してしまい、処理が複雑になってしまうためである。

【0 6 4 8】

次にステップ S 3 0 1 に進み、遊技終了チェック処理を行う。この処理は、条件装置（当選役）フラグ等をクリアする処理である。そしてステップ S 3 0 2 に進み、遊技終了時の出力要求セット、及び次のステップ S 3 0 3 で制御コマンドセット 1 を行う。これらの処理は、1 遊技が終了した旨をサブ制御基板 8 0 に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。

そして、ステップ S 3 0 3 の処理を終了すると、再度、メイン処理の先頭（ステップ S 2 4 8）に戻る。

【0 6 4 9】

図 9 8 は、第 5 実施形態におけるメイン制御基板 5 0 による割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。

図 9 8 に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップ S 4 5 2 の次はステップ S 2 7 7 0 に進み、メイン制御基板 5 0 は、電源断が発生したか否かを判断する。そして、電源断が発生したと判断したときは、ステップ S 2 7 7 1 に進み、メイン制御基板 5 0 は、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。これに対し、電源断が発生していないと判断したときは、ステップ S 2 7 7 1 をスキップして、ステップ S 4 5 4 に進む。

【0 6 5 0】

このように、電源断処理（I_POWER_DOWN）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。このため、割込み禁止により割込み処理（I_INTR）が実行されないときや、使用領域外のプログラム（第 2 プログラム）を実行中であるために割込み処理（I_INTR）が実行されないときは、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されない。なお、電源断処理（I_POWER_DOWN）の具体的な内容については後述する。そして、電源断処理（I_POWER_DOWN）を終了すると、ステップ S 4 5 4 に進む。

【0 6 5 1】

また、図 9 8 に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップ S 4 5 5 の次はステップ S 2 8 2 1 に進み、メイン制御基板 5 0 は、LED 表示制御（I_LED_OUT）を実行する。このように、LED 表示制御（I_LED_OUT）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。なお、LED 表示制御（I_LED_OUT）の具体的な内容については後述する。

そして、LED 表示制御（I_LED_OUT）を終了すると、次はステップ S 2 7 6 5 に進み、メイン制御基板 5 0 は、A F レジスタ（A レジスタ及び F レジスタ（フラグレジスタ））を RWM 5 3 の使用領域のスタック領域に退避させる。そして、次はステップ S 2 2 2 1 に進み、メイン制御基板 5 0 は、比率表示準備処理（S_DSP_READY）を実行する。

【0 6 5 2】

ここで、LED 表示制御（I_LED_OUT）は、クレジット数表示 LED 7 6、獲得数表示 LED 7 8、及び設定値表示 LED 7 3（デジット 1～5）等の点灯を制御する処理であり、使用領域のプログラム（第 1 プログラム）によって実行される。

これに対し、比率表示準備処理（S_DSP_READY）は、管理情報表示 LED 7 4（デジット 6～9）の点灯を制御する処理であり、使用領域外のプログラム（第 2 プログラム）によって実行される。なお、比率表示準備処理（S_DSP_READY）の具体的な内容については後述する。そして、比率表示準備処理（S_DSP_READY）を終了すると、ステップ S 4 5 8 に進む。

10

20

30

40

50

【0653】

ステップS458では、メイン制御基板50は、設定値が正常範囲であるか否かを判断する。具体的には、RWM53のアドレス「F000(H)」に記憶されている設定値データ(_NB_RANK)を読み込み、これをAレジスタに記憶させる。次に、Aレジスタ値と「5」との比較演算を実行し(Aレジスタ値から「5」を減算し)、キャリーフラグ＝「1」となったか否かを判断する。そして、キャリーフラグ≠「1」のときは、設定値データが正常範囲である(設定値データが「0」～「5」の範囲内である)と判断し、キャリーフラグ＝「1」のときは、設定値データが正常範囲でないと判断する。そして、正常範囲であると判断したときはステップS459に進み、正常範囲でないと判断したときはステップS2811の復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)に進む。

10

【0654】

また、図98に示す割込み処理(I_INTR)では、ステップS458で「No」のとき、又はステップS460で「Yes」のときは、ステップS2811に進み、メイン制御基板50は、復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)を実行する。復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)の具体的な内容については後述する。

さらにまた、図98に示す割込み処理(I_INTR)では、ステップS460で「No」のときは、ステップS2766に進み、メイン制御基板50は、ステップS2765で退避させたAFレジスタ(Aレジスタ及びFレジスタ(フラグレジスタ))を復帰させる。そして、ステップS457に進む。

【0655】

20

ここで、図98に示す割込み処理(I_INTR)では、ステップS2221、ステップS458、ステップS459、及びステップS460の処理は、使用領域外のプログラム(第2プログラム)によって実行される。

そして、使用領域のプログラム(第1プログラム)による処理から、使用領域外のプログラム(第2プログラム)による処理に移行するときに、ステップS2765でAFレジスタ(Aレジスタ及びFレジスタ(フラグレジスタ))をRWM53の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム(第2プログラム)による処理を終了して、使用領域のプログラム(第1プログラム)による処理に戻るときに、ステップS2766でAFレジスタを復帰させる。

【0656】

30

図99は、図98中、ステップS2771の電源断処理(I_POWER_DOWN)を示すフローチャートである。

ステップS2771の電源断処理(I_POWER_DOWN)が開始されると、まず、ステップS2772において、メイン制御基板50は、レジスタを退避させる。この処理は、各種レジスタをRWM53の使用領域のスタック領域に退避させる処理である。

【0657】

次のステップS2773に進むと、メイン制御基板50は、すべての出力ポート52をクリアする。これにより、すべての出力ポート52の出力をオフにし、たとえば、モータ32が駆動中(リール31の回転中)であるときや、ホッパーモータ36が駆動中(メダルの払出し中)であるときは、その駆動を停止する。

40

次のステップS2774では、メイン制御基板50は、スタックポインタをRWM53の使用領域の作業領域における所定アドレスに保存する。なお、このステップS2774で保存したスタックポインタは、図93の電源復帰処理(M_POWER_ON)のステップS2722で復帰させる。

【0658】

次のステップS2775に進むと、メイン制御基板50は、AFレジスタ(Aレジスタ及びFレジスタ(フラグレジスタ))をRWM53の使用領域のスタック領域に退避させる。そして、次はステップS2776に進み、メイン制御基板50は、RWMチェックサムセット処理(S_SUM_SET)を実行する。RWMチェックサムセット処理(S_SUM_SET)の具体的な内容については後述する。そして、RWMチェックサムセット処理(S_SU

50

M_SET) が終了すると、次のステップ S 2 7 7 7 に進み、メイン制御基板 5 0 は、ステップ S 2 7 7 5 で退避させた A F レジスタを復帰させる。そして、次のステップ S 2 7 7 8 に進む。

【 0 6 5 9 】

なお、RWMチェックサムセット処理 (S_SUM_SET) は、使用領域外のプログラム (第 2 プログラム) によって実行される。

そして、使用領域のプログラム (第 1 プログラム) による処理から、使用領域外のプログラム (第 2 プログラム) による処理に移行するときに、ステップ S 2 7 7 5 で A F レジスタ (A レジスタ及び F レジスタ (フラグレジスタ)) を RWM 5 3 の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム (第 2 プログラム) による処理を終了して、使用領域のプログラム (第 1 プログラム) による処理に戻るときに、ステップ S 2 7 7 7 で A F レジスタを復帰させる。

【 0 6 6 0 】

ステップ S 2 7 7 8 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 へのアクセスを禁止する。そして、次のステップ S 2 7 7 9 に進み、メイン制御基板 5 0 は、リセット待ち状態 (ループ処理状態) にする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 6 6 1 】

図 1 0 0 は、図 9 9 中、ステップ S 2 7 7 6 の RWMチェックサムセット処理 (S_SUM_SET) を示すフローチャートである。

ステップ S 2 7 7 6 の RWMチェックサムセット処理 (S_SUM_SET) が開始されると、メイン制御基板 5 0 は、まず、ステップ S 2 7 8 1 において、スタックポインタ (S P レジスタ) を RWM 5 3 の使用領域外の作業領域における特定アドレスに退避させ、次のステップ S 2 7 8 2 では、使用領域外のスタックポインタ (「 F 4 0 0 (H) 」) をセットし、次のステップ S 2 7 8 3 に進むと、複数のレジスタを RWM 5 3 の使用領域外のスタック領域に退避させる。そして、次のステップ S 2 7 8 4 に進む。

【 0 6 6 2 】

ここで、ステップ S 2 7 8 1 では、スタックポインタ (S P レジスタ) を、スタックポインタ一時保存バッファ 2 (図 8 6 のアドレス「 F 2 A 3 (H) 」) に記憶する。

上述したように、RWMチェックサムセット処理 (S_SUM_SET) は、使用領域外のプログラム (第 2 プログラム) による処理であるので、使用領域外のプログラム (第 2 プログラム) の実行中は、使用領域のプログラム (第 1 プログラム) で使用していたスタックポインタを退避しておき、使用領域のプログラム (第 1 プログラム) に戻ったときにスタックポインタを復帰させる。

また、ステップ S 2 7 8 2 では、スタックポインタ (S P レジスタ) に、使用領域外のスタックポインタ (アドレス「 F 4 0 0 (H) 」) を記憶する。

さらにまた、ステップ S 2 7 8 3 では、各種レジスタを、使用領域外のスタック領域に退避させる。

【 0 6 6 3 】

ステップ S 2 7 8 4 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 のアドレス「 F 2 A 1 (H) 」に電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) をセットする。ここで、電源断処理が実行されたときは、電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) として「 5 5 (H) 」を記憶する。

なお、電源復帰時に、図 9 3 の電源復帰処理 (M_POWER_ON) のステップ S 2 7 2 4 において、電源断処理済みフラグをクリア (「 0 」) にする。このため、このステップ S 2 7 2 4 の処理を実行した後は、RWM 5 3 のアドレス「 F 2 A 1 (H) 」は、「 0 0 (H) 」となる。そして、電源断処理が実行されないと、電源断処理済みフラグ (_SF_POWER_OFF) がセットされないため、RWM 5 3 のアドレス「 F 2 A 1 (H) 」は、「 0 0 (H) 」のままとなる。

次のステップ S 2 7 8 5 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 のアドレス「 F 2 A 0 (H) 」の RWMチェックサムデータ (_SW_SUM_CHK) をクリア (「 0 」) に

10

20

30

40

50

する。そして、次のステップ S 2 7 8 6 に進む。

【0664】

ステップ S 2 7 8 6 に進むと、メイン制御基板 5 0 は、アドレス指定用のレジスタ（たとえば B レジスタ）に、RWM 5 3 の使用領域の先頭アドレス（「F 0 0 0（H）」）をセットし、次のステップ S 2 7 8 7 に進むと、演算回数用のレジスタ（たとえば C レジスタ）に、RWM 5 3 の使用領域のバイト数（チェックサム算出数）をセットし、次のステップ S 2 7 8 8 に進むと、チェックサム算出用のレジスタ（たとえば D レジスタ）に、初期データ（「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」）をセットする。

【0665】

そして、次のステップ S 2 7 8 9 に進み、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 の使用領域のチェックサム算出処理を実行する。

本実施形態では、RWM 5 3 の使用領域は、アドレス「F 0 0 0（H）」～「F 1 F F（H）」の範囲に設定されており、次のステップ S 2 7 9 0 で RWM 5 3 のアドレス「F 1 F F（H）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップ S 2 7 8 9 及び S 2 7 9 0 の処理を繰り返す。これにより、RWM 5 3 の使用領域（アドレス「F 0 0 0（H）」～「F 1 F F（H）」）のチェックサムを算出する。

【0666】

より具体的には、本実施形態では、ステップ S 2 7 8 9 では、チェックサム算出用のレジスタ（D レジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（B レジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップ S 2 7 9 0 では、演算回数用のレジスタ（C レジスタ）値を更新（「1」減算）し、その結果が「0」であるか否かを判断する。そして、「0」であると判断したときは、RWM 5 3 の使用領域のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップ S 2 7 9 1 に進む。これに対し、「0」でないと判断したときは、アドレス指定用のレジスタ（B レジスタ）値を更新（「1」加算）し、ステップ S 2 7 8 9 に戻る。

【0667】

そして、RWM 5 3 の使用領域のチェックサム算出処理が終了すると、ステップ S 2 7 9 1 に進み、メイン制御基板 5 0 は、アドレス指定用のレジスタ（B レジスタ）に、RWM 5 3 の使用領域外の先頭アドレス（「F 2 1 0（H）」）をセットし、次のステップ S 2 7 9 2 では、演算回数用のレジスタ（C レジスタ）に、RWM 5 3 の使用領域外のバイト数（チェックサム算出数）をセットする。

【0668】

そして、次のステップ S 2 7 9 3 に進み、メイン制御基板 5 0 は、RWM 5 3 の使用領域外のチェックサム算出処理を実行する。

本実施形態では、RWM 5 3 の使用領域外は、アドレス「F 2 1 0（H）」～「F 3 F F（H）」に設定されており、次のステップ S 2 7 9 4 で RWM 5 3 のアドレス「F 3 F F（H）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップ S 2 7 9 3 及び S 2 7 9 4 の処理を繰り返す。これにより、RWM 5 3 の使用領域外（アドレス「F 2 1 0（H）」～「F 3 F F（H）」）のチェックサムを算出する。

【0669】

より具体的には、本実施形態では、ステップ S 2 7 9 3 に進んだ時点では、チェックサム算出用のレジスタ（D レジスタ）には、RWM 5 3 の使用領域のチェックサム算出結果が記憶されている。そして、ステップ S 2 7 9 3 では、チェックサム算出用のレジスタ（D レジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（B レジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップ S 2 7 9 4 では、演算回数用のレジスタ（C レジスタ）値を更新（「1」減算）し、その結果が「0」であるか否かを判断する。そして、「0」であると判断したときは、RWM 5 3 の使用領域外のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップ S 2 7 9 5 に進む。これに対し、「0」でないと判断したときは、アドレス指定用のレジスタ（B レジスタ）値を更新（「1」加算）し、ステップ S 2 7 9 3 に戻る。

【0670】

このように、本実施形態では、ステップ S 2 7 8 5 ～ S 2 7 9 4 の処理を実行すること

10

20

30

40

50

により、RWMチェックサムデータ（補数データ、誤り検出用データ、又は誤り検出情報とも称する）を算出する。

このRWMチェックサムデータ（補数データ）は、上述したように、RWM53の使用領域のアドレス「F000（H）」～「F1FF（H）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「F210（H）」～「F3FF（H）」（「F2A0（H）」を除く）のデータの加算値に加算すると「0」になる値である。

【0671】

そして、RWM53の使用領域外のチェックサム算出処理が終了すると、ステップS2795に進み、メイン制御基板50は、RWM53のアドレス「F2A0（H）」に、RWMチェックサムデータ（補数データ）を記憶（保存）する。

10

次のステップS2796に進むと、メイン制御基板50は、ステップS2783で退避させたレジスタを復帰させ、次のステップS2797では、ステップS2781で退避させたスタックポインタを復帰させる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0672】

図101は、図98中、ステップS2821におけるLED表示制御（I_LED_OUT）を示すフローチャートである。

まず、ステップS2822において、出力ポート3及び4（図89）をオフにする。出力ポート3は、デジット1信号～デジット5信号に対応する出力ポートであり、出力ポート4は、セグメント1A～セグメント1P信号に対応する出力ポートである。これらの出力ポート3及び4について、「00000000（B）」を出力することで、一旦、デジット1～5の出力を行わないようにする。これにより、LEDの表示を切り替える際に、一瞬でも異なるLEDが同時に点灯して見えてしまうこと（被って表示されてしまうこと）を防止している（残像防止）。

20

【0673】

次のステップS2823では、使用領域のLED表示カウンタ1（_CT_LED_DSP1）（図84及び図91（A））を更新する。LED表示カウンタ1の更新は、ビット「1」を右に一桁シフトする処理である。この更新後の値を、RWM53のアドレス「F051（H）」（図84）に記憶する。そして、ステップS2824に進む。

【0674】

ステップS2824では、LED表示カウンタ1の値が「00000000（B）」であるか否かを判断する。そして、「00000000（B）」であると判断したときは、ステップS2825に進む。これに対し、「00000000（B）」でないと判断したときは、ステップS2825をスキップして、ステップS2826に進む。

30

【0675】

ステップS2825では、LED表示カウンタ1の初期化を行う。ここでは、LED表示カウンタ1の値を「00010000（B）」にして、RWM53のアドレス「F051（H）」（図84）に記憶する。そして、ステップS2826に進む。

ステップS2826では、RWM53に記憶されたLED表示カウンタ1（図84のアドレス「F051（H）」）及びLED表示要求フラグ（図84のアドレス「F052（H）」）の値を取得する。ここでは、LED表示カウンタ1の値をEレジスタに記憶し、LED表示要求フラグの値をAレジスタに記憶する。

40

【0676】

次にステップS2827に進み、今回表示するデジットのセグメント表示確認セットを行う。この処理は、Aレジスタ値（LED表示要求フラグの値）とEレジスタ値（LED表示カウンタ1の値）とをAND演算し、今回点灯するLEDのデータを作成する。

【0677】

たとえば、

LED表示カウンタ値 : 00001000B

LED表示要求フラグ値 : 00001111B

AND演算後 : 00001000B

50

となる。

あるいは、たとえば、

LED表示カウンタ値 : 1 0 0 0 0 0 0 0 B

LED表示要求フラグ値 : 0 0 0 0 1 1 1 1 B

AND演算後 : 0 0 0 0 0 0 0 0 B

となる。

そして、その演算結果をAレジスタに記憶する。さらに、Aレジスタに記憶した値をDレジスタに記憶する。

【0678】

次にステップS2828に進み、Aレジスタ値(LED表示カウンタ1の値とLED表示要求フラグの値とをAND演算した値)が「0」であるか否かを判断する。ここで、「0」であるときは、表示要求なし(「No」)と判断し、ステップS2844に進む。これに対し、「0」でないときは、表示要求あり(「Yes」)と判断し、ステップS2829に進む。

【0679】

ステップS2829では、エラー表示データを取得する。エラーが発生したときには、RWM53の所定アドレスにエラー表示データが記憶される。そして、ステップS2829では、RWM53からエラー表示データを読み取り、Bレジスタに記憶する。

次のステップS2830では、LEDセグメントテーブル2をセットする。本実施形態では、7セグメントディスプレイに英文字を表示するためのデータを記憶したLEDセグメントテーブル1と、7セグメントディスプレイに数字を表示するためのデータを記憶したLEDセグメントテーブル2とを備えており、これらはROM54の使用領域に記憶されている。なお、LEDセグメントテーブル1及び2の具体的構成については説明を省略する。そして、ステップS2830では、LEDセグメントテーブル2の先頭アドレスを読み込み、その値をHLレジスタに記憶する。

【0680】

次にステップS2831に進み、RWM53から設定値表示データ(図84のアドレス「F001(H)」)を読み込み、Aレジスタに記憶する。

次にステップS2832に進み、設定値表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Dレジスタに記憶した上記AND演算した値のD4ビット(デジット5に相当するビット)が「1」であるか(「00010000(B)」であるか)否かを判断する。そして、D4ビットが「1」であるときは、設定値表示要求あり(「Yes」)と判断し、ステップS2843に進む。これに対し、D4ビットが「0」であるときは、設定値表示要求なし(「No」)と判断し、ステップS2833に進む。

【0681】

ステップS2833では、RWM53からクレジット数データ(図84のアドレス「F010(H)」)を読み込み、Aレジスタに記憶する。

次のステップS2834では、上位桁用オフセットを取得する。この処理は、Aレジスタ値(ステップS2833で取得したクレジット数データ)を「10(10進数)」で割る演算を実行し、Aレジスタに商の値を記憶し、Cレジスタに余りの値を記憶する処理である。

【0682】

次のステップS2835では、クレジット数の上位桁の表示要求を有するか否かを判断する。具体的には、Dレジスタに記憶した上記AND演算した値のD0ビット(デジット1に相当するビット)が「1」であるか否かを判断する。そして、D0ビットが「1」であるときは、クレジット数上位桁の表示要求あり(「Yes」)と判断し、ステップS2843に進む。これに対し、D0ビットが「0」であるときは、クレジット数上位桁の表示要求なし(「No」)と判断し、ステップS2836に進む。

【0683】

ステップS2836に進むと、クレジット数の下位桁の表示要求を有するか否かを判断

10

20

30

40

50

する。具体的には、Dレジスタに記憶した上記AND演算した値のD1ビット（デジット2に相当するビット）が「1」であるか否かを判断する。そして、D1ビットが「1」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求あり（「Yes」）と判断し、ステップS2842に進む。これに対し、D1ビットが「0」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求なし（「No」）と判断し、ステップS2837に進む。

【0684】

ステップS2837では、RWM53から獲得数データ（図84のアドレス「F011（H）」を読み込み、Aレジスタに記憶する。

次のステップS2838では、エラー表示時であるか否かを判断する。具体的には、Bレジスタ値が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは、エラー表示時でない（「No」）と判断し、ステップS2840に進む。これに対し、Bレジスタ値が「0」でないときは、エラー表示時である（「Yes」）と判断し、ステップS2839に進む。

【0685】

ステップS2839では、LEDセグメントテーブル1をセットする。ステップS2839に進んだ時点では、HLレジスタには、7セグメントディスプレイに数字を表示するためのLEDセグメントテーブル2の先頭アドレスが記憶されているが、エラー表示時には、7セグメントディスプレイに、エラーの種別に応じた英文字を表示する。このため、ステップS2839では、7セグメントディスプレイに英文字を表示するためのLEDセグメントテーブル1の先頭アドレスを読み込み、その値をHLレジスタに記憶する。これにより、HLレジスタには、ステップS2830でセットしたLEDセグメントテーブル2の先頭アドレスに代えて、LEDセグメントテーブル1の先頭アドレスがセットされることとなる。

【0686】

次のステップS2840では、上位桁用のオフセットを取得する。ステップS2840に進んだ時点では、Aレジスタには、ステップS2837で取得した獲得数データが記憶され、Bレジスタには、ステップS2829で取得したエラー表示データが記憶されている。そして、エラー発生時でない場合には、Aレジスタに記憶されている獲得数データを「10（10進数）」で割る演算を実行し、その商をAレジスタに記憶し、余りをCレジスタに記憶する。これに対し、エラー発生時には、Bレジスタに記憶されているエラー表示データを「10（10進数）」で割る演算を実行し、その商をAレジスタに記憶し、余りをCレジスタに記憶する。

【0687】

次のステップS2841では、獲得数表示LED78の上位桁の表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Dレジスタに記憶されている上記AND演算した値のD2ビット（デジット3に相当するビット）が「1」であるか否かを判断する。そして、D2ビットが「1」であるときは、獲得数上位桁の表示要求あり（「Yes」）と判断し、ステップS2843に進む。これに対し、D2ビットが「0」であるときは、獲得数上位桁の表示要求なし（「No」）と判断し、ステップS2842に進む。

【0688】

ステップS2842では、下位桁用のオフセットを取得する。この処理は、Cレジスタに記憶されたデータをAレジスタに記憶する処理である。ステップS2842に進んだ時点では、Aレジスタには、ステップS2834又はS2840の割り算で算出された商が記憶され、Cレジスタには、ステップS2834又はS2840の割り算で算出された余りが記憶されている。そして、ステップS2842では、Cレジスタ値（割り算の余り）をAレジスタに記憶する。

【0689】

次にステップS2843に進み、セグメント出力データを取得する。具体的には、HLレジスタに記憶されたデータ（ステップS2830で記憶したLEDセグメントテーブル2の先頭アドレス、又はステップS2839で記憶したLEDセグメントテーブル1の先頭アドレス）と、Aレジスタに記憶されたデータ（表示データに対応するオフセット値）

10

20

30

40

50

とを加算し、加算後のアドレスに対応するデータをROM 54のLEDセグメントテーブル1又は2から取得して、Dレジスタに記憶する。

【0690】

次にステップS2844に進み、セグメントPの表示要求があるか否かを判断する。

具体的には、まず、LED表示カウンタ1（Eレジスタ値）のD3ビットが「1」（デジット4の点灯タイミング）であり、かつ有利区間表示LEDフラグ（図84のRWM53のアドレス「F062（H）」から取得）のD0ビットが「1」であるか否かを判断する。そして、LED表示カウンタ1のD3ビットが「1」であり、かつ有利区間表示LEDフラグのD0ビットが「1」であるときは、セグメントPの表示要求あり（「Yes」）と判断し、ステップS2845に進む。

10

一方、LED表示カウンタ1のD3ビットが「1」であり、かつ有利区間表示LEDフラグのD0ビットが「1」でないときは、セグメントPの表示要求なし（「No」）と判断し、ステップS2845をスキップして、ステップS2846に進む。

【0691】

次に、LED表示カウンタ1のD3ビットが「1」でない場合には、以下の処理に進む。

LED表示カウンタ1（Eレジスタ値）と状態表示LED点灯データ（図84のRWM53のアドレス「F044（H）」から取得）とをAND演算し、AND演算結果が「0」か否かを判断する。そして、AND演算結果が「0」でないときは、セグメントPの表示要求あり（「Yes」）と判断し、ステップS2845に進む。これに対し、AND演算結果が「0」であるときは、セグメントPの表示要求なし（「No」）と判断し、ステップS2845をスキップして、ステップS2846に進む。

20

【0692】

ステップS2845に進むと、セグメントP出力データをセットする。具体的には、ステップS2843で取得したセグメント出力データ（Dレジスタ値）と「10000000（B）」とをOR演算し、OR演算結果をDレジスタに記憶する。これにより、セグメント出力データのD7ビット（セグメントPに対応するビット）が「1」になる。

【0693】

そして、次のステップS2846に進み、出力ポート3からデジット信号を出力し、かつ出力ポート4からセグメント信号を出力する。具体的には、Eレジスタに記憶されているデータ（LED表示カウンタ1）をデジット信号として出力ポート3から出力し、かつDレジスタに記憶されているデータ（セグメント出力データ）をセグメント信号として出力ポート4から出力する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0694】

図102は、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。

上述したように、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）は、第2プログラムによる処理であり、第2プログラムの実行中は、そもそも割込み処理（I_INTR）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。この点以外は、図102の復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）は、図94の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）と同様である。

40

なお、図102において、図94と同一の処理には同一ステップ番号を付している。

【0695】

図103は、図98の割込み処理（I_INTR）のステップS2221における比率表示準備（S_DSP_READY）を示すフローチャートである。

比率表示準備（S_DSP_READY）は、割込み処理（I_INTR）中に実行される。そして、設定変更状態や、設定確認状態や、スタートスイッチ受け付け処理（図97のステップS279）～遊技終了チェック処理（図97のステップS301）の間（遊技中）や、復帰可能エラー状態においても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるため、比率表示準備（S_DSP_READY）も実行可能であるので、管理情報表示LED74（役比モニタ）に各種比率情報を表示可能である。

50

【0696】

比率表示準備 (S_DSP_READY) の処理を開始すると、メイン制御基板50は、まず、ステップS2461において、スタックポインタ (SPレジスタ) を、スタックポインタ一時保存バッファ2 (図86のアドレス「F2A3 (H)」) に記憶する。

上述したように、比率表示準備 (S_DSP_READY) は、使用領域外のプログラム (第2プログラム) による処理であるので、使用領域外のプログラム (第2プログラム) の実行中は、使用領域のプログラム (第1プログラム) で使用していたスタックポインタを退避しておき、使用領域のプログラム (第1プログラム) に戻ったときにスタックポインタを復帰させる。

【0697】

次のステップS2462では、メイン制御基板50は、使用領域外のスタックポインタをセットする。この処理は、スタックポインタ (SPレジスタ) に「F400 (H)」を記憶する処理である。

次のステップS2463では、メイン制御基板50は、レジスタを退避させる。この処理は、各種レジスタを、使用領域外のスタック領域に退避する処理である。

次にステップS2464に進み、メイン制御基板50は、点滅要求フラグ生成 (S_LED_FLASH) を実行する。この処理は、後述する図104に示す処理であり、点滅要求フラグ (アドレス「F291 (H)」) を更新する処理である。

【0698】

次のステップS2465では、メイン制御基板50は、比率表示タイマ更新 (S_RATE_TIME) を行う。この処理は、後述する図106に示す処理であり、点滅切替えフラグ (アドレス「F293 (H)」)、表示切替え時間 (アドレス「F294」)、及び点滅切替え時間 (アドレス「F296 (H)」) を更新する処理である。

次のステップS2466では、メイン制御基板50は、比率表示処理 (S_LED_OUT) を行う。この処理は、後述する図107に示す処理であり、当該割込み処理での比率を実際に表示 (点灯又は消灯) する処理である。

【0699】

次にステップS2467に進み、メイン制御基板50は、レジスタを復帰させる。この処理は、ステップS2463で退避した各種レジスタを復帰させる処理である。

次のステップS2468では、メイン制御基板50は、スタックポインタを復帰させる。この処理は、ステップS2461で退避したスタックポインタ、すなわちスタックポインタ一時保存バッファ2に記憶されているデータを、スタックポインタ (SPレジスタ) に記憶する処理である。換言すると、当該処理によりスタックポインタが使用領域のアドレスを示すこととなる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0700】

上述したように、本実施形態では、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理 (図97のステップS279) ～遊技終了チェック処理 (図97のステップS301) の間 (遊技中)、及び復帰可能エラー状態においても、割込み処理 (I_INTR) を実行可能であるから、比率表示準備 (S_DSP_READY) も実行可能である。

このため、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理 (図97のステップS279) ～遊技終了チェック処理 (図97のステップS301) の間 (遊技中)、及び復帰可能エラー状態においても、比率表示準備処理 (S_DSP_READY) により、管理情報表示LED74 (役比モニタ) のデジット6～9に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

【0701】

また、本実施形態では、ドアスイッチ17のオン／オフ (フロントドア12の開閉) にかかわらず、比率表示準備 (S_DSP_READY) を実行可能である。すなわち、ドアスイッチ17がオンである (フロントドア12が開放されている) ときも、ドアスイッチ17がオフである (フロントドア12が閉じられている) ときも、比率表示準備 (S_DSP_READY) を実行可能である。

10

20

30

40

50

このため、ドアスイッチ 17 がオンである（フロントドア 12 が開放されている）ときも、ドアスイッチ 17 がオフである（フロントドア 12 が閉じられている）ときも、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示 LED 74（役比モニタ）のデジット 6～9 に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。
【0702】

これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図 94 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図 102 の復帰不可能エラー処理 2（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、比率表示準備処理（S_DSP_READY）が実行されないため、管理情報表示 LED 74（役比モニタ）のデジット 6～9 には、情報種別及び遊技結果に関する各種比率が表示されなくなる。

10

さらに、本実施形態では、復帰不可能エラー状態では、上述した図 94 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）、又は後述する図 102 の復帰不可能エラー処理 2（S_ERROR_STOP）のステップ S1494 において、出力ポート 0～7 の出力をオフ（「00000000（B）」）にする。

【0703】

これにより、復帰不可能エラー状態では、出力ポート 6（デジット 6～9 信号の出力ポート）及び出力ポート 7（デジット 6～9 用のセグメント信号の出力ポート）からの出力が「00000000（B）」のままとなるので、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、管理情報表示 LED 74 のデジット 6～9 がすべて消灯したままとなる。

20

そして、管理情報表示 LED 74 のデジット 6～9 がすべて消灯したままとなるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【0704】

図 104 は、図 103 のステップ S2464 における点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH）を示すフローチャートである。

点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH）の処理を開始すると、メイン制御基板 50 は、まず、ステップ S2481 において、繰返し回数及び初期値をセットする。この処理は、B レジスタに「6（H）」、C レジスタに「0」を記憶する処理である。

30

ここで、繰返し回数「6」とは、6 項目の比率セグについて点滅するか否かを判定するための値である。

【0705】

次のステップ S2482 では、メイン制御基板 50 は、点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレスをセットする。この処理は、DE レジスタに、点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH）の先頭アドレスを記憶する処理である。

図 105 は、点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH）を示す図である。点滅／非該当項目判定値テーブルは、6 項目の比率について、それぞれ、所定値を定めている。たとえば、指示込役物比率が「70」というのは、指示込役物比率が「70」以上であるとき、その表示を点滅させることを意味している。

40

図 105 に示すように、点滅／非該当項目判定値テーブルの先頭アドレスは、「2500（H）」である。したがって、DE レジスタに、「2500（H）」を記憶する。

【0706】

また、「非該当項目」とは、その項目に該当する機能（性能）を備えていないことを指す。たとえば、「RB（第 1 種特別役物）」を備えていない遊技機では、連続役物比率を表示しないので、連続役物比率の表示時には、比率セグに「—」を点灯表示する。

なお、第 5 実施形態では、6 項目すべての比率を表示するが、非該当項目を有するときは、点滅／非該当項目判定値テーブルの非該当項目に対応する ROM 54 のアドレスには、「DE（H）」を記憶する。

【0707】

50

たとえば、「RB（第1種特別役物）」を備えていない遊技機では、アドレス「2502（H）」及び「2504（H）」に、図105中、「60（H）」に代えて、「DE（H）」を記憶する。

このように、「RB（第1種特別役物）」を備えない等、どのような遊技機であっても、点滅／非該当項目判定値テーブルの一部のデータを修正するだけで、管理情報の点灯制御を可能とする制御処理が組まれている。よって、制御プログラムを他の製品でも流用しやすくなっている。

なお、非該当項目に対応する値は、「DE（H）」に限られるものではない。

【0708】

次のステップS2483では、メイン制御基板50は、比率データのRWMアドレスをセットする。この処理は、HLレジスタに、役物等状態比率データが記憶されているアドレス（図86の「F28D（H）」）を記憶する処理である。

次にステップS2484に進み、メイン制御基板50は、点滅又は非該当項目判定値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）DEレジスタ値が示すアドレスのデータを、Aレジスタに記憶する。

（2）Aレジスタ値を、「1」減算する。

【0709】

次のステップS2485では、メイン制御基板50は、非該当項目値であるか否かを判断する。この処理は、Aレジスタ値から「DD（H）」を減算し、演算結果が「0」（ゼロフラグ＝「1」）であるときは、非該当項目値であると判断する。

すなわち、非該当項目であるときは、上述したように、点滅／非該当項目判定値テーブルには「DE（H）」が記憶されているので、「DE（H）」から「1」を減算した後、さらに「DD（H）」を減算すると「0」となり、ゼロフラグ＝「1」となる。

【0710】

なお、非該当項目に対応する値として「DE（H）」以外の所定値を記憶したときは、たとえば「所定値－1－（所定値－1）」を演算し、演算結果が「0」（ゼロフラグ＝「1」）であるときは非該当項目値であると判断する。

また、「所定値」は、指示込役物比率、役物比率（累計）、役物比率（6000回）の場合は「70（H）」を超える値であればよく、連続役物比率（累計）、連続役物比率（6000回）の場合は「60（H）」を超える値であればよく、役物等状態比率の場合は「50（H）」を超える値であればよい。

そして、非該当項目値でないと判断したときは、次のステップS2486に進み、非該当項目値であると判断したときは、ステップS2486をスキップして、ステップS2487に進む。

【0711】

ステップS2486では、メイン制御基板50は、比率データを取得する。この処理は、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、Aレジスタに記憶する処理である。

次のステップS2487では、メイン制御基板50は、比率データ又は非該当項目値を保存する。この処理は、Aレジスタ値を、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。なお、この処理には、以下の意味がある。

【0712】

非該当項目を有する場合に、比率データが記憶されるRWM53の記憶領域には、上記保存処理の前にはデータが記憶されていない。

たとえば「RB（第1種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率（6000回）データ（アドレス「F289（H）」）及び連続役物比率（累計）データ（アドレス「F28B（H）」）には「00（H）」が記憶されている。

【0713】

詳細は後述するが、管理情報表示LED74の比率セグに比率に表示する際には、当該アドレスに記憶された情報に基づいて比率を表示する。その際、連続役物比率（6000

10

20

30

40

50

回) データに「00 (H)」が記憶されていると、連続役物比率 (6000回) を表示する際には、管理情報表示LED74の比率セグには「00」と表示されてしまう。これを防止するために、ステップS2485で取得したAレジスタの値 (本実施形態では「DD (H)」) を比率データとして記憶することにより、「―」が表示されるようになる。

なお、これも非該当項目を有する遊技機と非該当項目を有さない遊技機とで、共通でできるようにプログラム処理が組まれている。

【0714】

次のステップS2488では、メイン制御基板50は、点滅判定を行う。この処理は、Aレジスタ値から、Dレジスタ値が示すアドレスのデータを減算する処理である。なお、その演算をした結果、桁下がりがあったときは、キャリーフラグ＝「1」となる。

なお、詳細は後述するが、キャリーフラグ＝「1」となったときは、当該項目を表示するときに点滅しない態様で点灯することを意味し、キャリーフラグ＝「0」となったときは、当該項目を表示するときに点滅する態様で点灯することを意味している。

【0715】

次にステップS2489に進み、メイン制御基板50は、点滅要求フラグを生成する。この処理は、キャリーフラグ及びCレジスタ値を、左にローテートシフトする演算処理を行う。

具体的には、キャリーフラグの値を「CY」、Cレジスタ値を「D7, D6, D5, D4, D3, D2, D1, D0」とすると、

「CY」、Cレジスタ値「D7, D6, D5, D4, D3, D2, D1, D0」

を、

「D7」、Cレジスタ値「D6, D5, D4, D3, D2, D1, D0, CY」

とする演算を行う。

【0716】

たとえば、Cレジスタ値がステップS2481で示したように初期値「00000000 (B)」であり、かつ、ステップS2488でキャリーフラグ＝「1」であったときは、「1」、Cレジスタ値「00000000 (B)」

を、

「0」、Cレジスタ値「00000001 (B)」

とする演算を行う。

したがって、Cレジスタ値は、「00000001 (B)」となる。

このCレジスタ値が最終的に点滅要求フラグとなる。

換言すると、ステップS2488の処理は、比率データと点滅／非該当項目判定値テーブルに記憶された特定値とに基づいた演算により、当該項目の比率セグを点滅するかしないかを判断する情報をレジスタ (記憶領域) に記憶する処理である。

【0717】

次のステップS2490では、メイン制御基板50は、次の比率データのRWMアドレスをセットする。この処理は、HLレジスタ値を「1」減算する処理である。

たとえば1回目の点滅判定におけるHLレジスタ値は、上述したように「F28D (H)」 (役物等状態比率データ) である。ここで、「1」を減算すると、HLレジスタ値は、2回目の点滅判定対象である「F28C (H)」 (役物比率 (累計) データ) となる。

【0718】

次のステップS2491では、メイン制御基板50は、次の点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレスをセットする。この処理は、Dレジスタ値を「1」加算する処理である。たとえば、最初にDレジスタ値として「2500 (H)」を記憶していたときは、本処理により、「2501 (H)」となる。

ここで、図105に示すように、役物等状態比率、役物比率 (累計)、連続役物比率 (累計)、役物比率 (6000回)、連続役物比率 (6000回)、指示込役物比率の順で、アドレス「2500 (H)」～「2505 (H)」に点滅／非該当項目判定値を記憶している。

10

20

30

40

50

これにより、点減／非該当項目判定値テーブルのアドレス（DEレジスタ値）の初期値を「2500（H）」とし、次の点減／非該当項目の判定時には「1」加算するというループ処理（ステップS2484～S2492）により、目的のアドレスを指定することができるので、処理を簡素化できる。

【0719】

次にステップS2492に進み、メイン制御基板50は、繰返しを終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）Bレジスタ値を「1」減算する。

（2）Bレジスタ値が「0」でないとき、繰返しを終了していないと判断する。

ここで、Bレジスタ値は、最初のステップS2481で「6」がセットされるので、繰返し回数は「6」となる。繰返しを終了したと判断したときはステップS2493に進み、繰返しを終了していないと判断したときはステップS2484に戻る。

以上のようにして、6項目の点減判定を行う。

【0720】

6項目の点減判定を終了してステップS2493に進むと、メイン制御基板50は、総遊技回数カウンタ値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「F26D（H）」）の下位2バイトの値を記憶する。

（2）Aレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「F26D（H）」）の上位1バイトの値を記憶する。

なお、上述したように、総遊技回数カウンタは、3バイトで構成されており、「F26D（H）」が1桁目を記憶する記憶領域であって、その値がLレジスタに記憶される。

また、「F26E（H）」が2桁目を記憶する記憶領域であって、その値がHレジスタに記憶される。

さらにまた、「F26F（H）」が3桁目を記憶する記憶領域であって、その値がAレジスタに記憶される。

【0721】

次のステップS2494では、メイン制御基板50は、総遊技回数カウンタの上位1バイトが「0」であるか否かを判断する。この処理は、ステップS2493で記憶したAレジスタ値が「0」であるか否かを判断する。「0」であると判断したときはステップS2495に進み、「0」でないとは判断したときはステップS2496に進む。

ステップS2495では、メイン制御基板50は、6000ゲームを経過したか否かを判断する。この処理は、HLレジスタ値（総遊技回数カウンタの下位2バイトのデータ）から「6000（D）」を減算する。その演算をした結果、桁下がりがあったときは、キャリアフラグ＝「1」となる。そして、キャリアフラグ＝「1」のときは、6000ゲームを経過していないと判断し、ステップS2497に進む。

これに対し、6000ゲームを経過したと判断したときはステップS2496に進む。

【0722】

ステップS2496では、メイン制御基板50は、点減要求フラグ用データを更新する。この処理は、CレジスタのD6ビットを「1」にする処理である。ここで、Cレジスタ値は、図86のアドレス「F291（H）」の点減要求フラグに対応する値（ただし、この時点では、ビットは反転状態にある。）となるようにする。このため、6000ゲームを経過しているときは、D6ビットを「1」にする処理を実行する。

【0723】

次のステップS2497では、メイン制御基板50は、総遊技回数カウンタの上位1バイトが「2」を超える（「3」以上）か否かを判断する。ここでは、Aレジスタ値から「3」を減算する処理を行う。この減算で桁下がりかなかったときは、キャリアフラグ≠「1」となる。そして、キャリアフラグ≠「1」であるときは、総遊技回数カウンタの上位1バイトが「2」を超える（「3」以上）と判断する。

【0724】

10

20

30

40

50

このようにするのは、175000ゲームに達しているか否かを判断するために、まずは、上位1バイトと「3」とを比較する。ここで、「175000(D)」は、16進数では、「2AB98(H)」となることから、Aレジスタ値が「2」を超える(Aレジスタ値が「3」以上)ということは、必然的に、総遊技回数カウンタの値が「175000(D)」を超えていることが分かる。

ステップS2497で、キャリーフラグ≠「1」であるときは、総遊技回数カウンタの上位1バイトが「2」を超えると判断してステップS2500に進み、キャリーフラグ＝「1」であるときは、総遊技回数カウンタの上位1バイトが「2」を超えないと判断してステップS2498に進む。

【0725】

ステップS2498では、メイン制御基板50は、総遊技回数カウンタの上位1バイトの値が「2」であるか否かを判断する。この処理は、Aレジスタ値から「2」を減算し、「0」でないと判断したときは、総遊技回数カウンタの上位1バイトの値が「2」でないと判断する。総遊技回数カウンタの上位1バイトの値が「2」でないと判断されたときはステップS2501に進み、総遊技回数カウンタの上位1バイトの値が「2」であると判断されたときはステップS2499に進む。

【0726】

ステップS2499では、メイン制御基板50は、175000ゲームを経過したか否かを判断する。具体的には、HLレジスタ値から「AB98(H)」を減算し、その演算をした結果、桁下がりがあったときはキャリーフラグ＝「1」となる。そして、キャリーフラグ＝「1」のときは、175000ゲームを経過していないと判断する。

ステップS2499で175000ゲームを経過したと判断したときはステップS2500に進み、175000ゲームを経過していないと判断したときはステップS2501に進む。

【0727】

ステップS2500では、メイン制御基板50は、点減要求フラグ用データを更新する。この処理は、CレジスタのD7ビットを「1」にする。CレジスタのD7ビットは、図86のアドレス「F291(H)」の点減要求フラグのD7ビット(175000ゲーム点減フラグ)に対応する。そして、ステップS2501に進む。

【0728】

ステップS2501では、メイン制御基板50は、点減要求フラグを生成する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) Aレジスタに、「01111111(B)」を記憶する。

(2) Aレジスタ値と、Cレジスタ値との排他的論理和演算(XOR)を行い、演算結果をAレジスタに記憶する。

【0729】

ステップS2501の処理の実行前は、上述したように、Cレジスタに記憶されているデータのうち、点減する項目(ビット)に「0」が記憶されている。たとえば、175000ゲームを経過したときは、上述したようにD7ビットが「1」となっているので、換言すれば、175000ゲームを経過していないときは「0」となっている。

そこで、Cレジスタ値のビットを反転させることにより、点減する項目(ビット)が「1」となるように点減要求フラグを生成する。

【0730】

次のステップS2502では、メイン制御基板50は、ステップS2501で生成した点減要求フラグを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタに、点減要求フラグのアドレス(図86の「F291(H)」)を記憶する。

(2) Aレジスタ値を、HLレジスタ値が示すアドレス(図86の「F291(H)」)に記憶する。

これにより、点減する項目は「1」、点減させない項目は「0」となる。このように、

10

20

30

40

50

各ビットに対応する情報は、「1」又は「0」で表され、点滅させるか否かを含む8つの項目に関する点滅要求フラグが、図86のアドレス「F291(H)」に記憶される。

【0731】

図106は、図103中、ステップS2465における比率表示タイマ更新(S_RATE_TIME)を示すフローチャートである。

比率表示タイマ更新(S_RATE_TIME)の処理を開始すると、メイン制御基板50は、まず、ステップS2511において、表示切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタに、表示切替え時間を記憶しているアドレス(図86の「F294(H)」)を記憶する。

(2) HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを「1」減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。

この処理は、表示切替え時間として10進数で表記したとき、「0」～「2144(D)」の間を循環する循環減算処理を実行するものである。

【0732】

このため、表示切替え時間が「0」のときに当該処理を行うと、「2144(D)」(860(H))が表示切替え時間として記憶される。

また、「0」のときに当該処理を行い、「2144(D)」(860(H))が表示切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「1」となる。

なお、2.235msごとに割込み処理が実行されるため、約4792msごとに「0」から「2144(D)」となり、キャリーフラグ＝「1」となる。

これにより、約5秒ごとに、比率表示内容の切替えが行われる。

【0733】

次のステップS2512では、メイン制御基板50は、表示切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、ステップS2511の処理において、キャリーフラグ＝「1」となったか否かを判断するものであり、キャリーフラグ＝「1」であるときは、表示切替え時間が経過したと判断する。

そして、表示切替え時間を経過したと判断したときはステップS2513に進み、表示切替え時間を経過していないと判断したときはステップS2518に進む。

【0734】

ステップS2513では、メイン制御基板50は、点滅切替え時間を保存する。この処理は、HLレジスタ値に「2」を加算したデータ(すなわち「F296(H)」)が示すアドレス(点滅切替え時間)に、「134(D)(86(H))」を記憶する。

つまり、表示切替え時間が経過したと判断したときに、点滅切替え時間が保存されることになる。点滅切替え時間として、「 $2.235 \times 134 = 299.49$ (ms)」の時間が記憶されることになる。

【0735】

次にステップS2514に進み、メイン制御基板50は、点滅切替えフラグをオフにする。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス(図86の「F293(H)」)を記憶する。

(2) HLレジスタ値が示すアドレスに「0」を記憶する。

なお、上述したように、点滅切替えフラグに記憶されているデータが「0」のときは点灯、「1」のときは消灯を指す。

すなわち、表示切替え時間が経過したタイミングで、点滅切替えフラグが「0」(点灯)となる。

【0736】

次にステップS2515に進み、メイン制御基板50は、比率表示番号を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタ値を「1」減算する。

10

20

30

40

50

換言すると、HLレジスタに、比率表示番号に対応するRWM53のアドレス（図86の「F292（H）」）を記憶する。

（2）HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータに「1」を加算する。

この処理は、比率表示番号について、「0」～「5」の間を循環する循環加算処理を実行している。このため、比率表示番号が「5」のときに当該処理を行うと「0」が比率表示番号として記憶される。また、比率表示番号が「5」未満のときに当該処理を行うと、キャリーフラグ＝「1」となる。

【0737】

次のステップS2516では、メイン制御基板50は、更新後の比率表示番号が「0」であるか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグ＝「1」のときに、比率表示番号が「0」でないと判断する。換言すると、比率表示番号が「5」のときに、ステップS2515の処理を実行すると、キャリーフラグ≠「1」（＝「0」）となり、このとき、比率表示番号が「0」であると判断する。

【0738】

そして、ステップS2516において、更新後の比率表示番号が「0」であると判断したときはステップS2517に進み、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS2517では、メイン制御基板50は、比率表示番号を補正する。この処理は、HLレジスタ値が示すアドレス（図86の「F292（H）」）に記憶されたデータに「1」を加算する処理である。この処理により、比率表示番号に「0」が記憶されているときは、「1」に更新される。これにより、比率表示番号は、「1」～「6」を循環するものとなる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0739】

ステップS2512において表示切替え時間が経過していないと判断され、ステップS2518に進むと、メイン制御基板50は、点滅切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタに、点滅切替え時間のアドレス（図86の「F296（H）」）を記憶する。

（2）HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータから「1」を減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。

この処理は、点滅切替え時間として10進数で表記したとき、「0」～「134（D）」の間を循環する循環減算処理を実行している。

このため、点滅切替え時間が「0」のときに当該処理を行うと、「134（D）」（86（H））が点滅切替え時間として記憶される。

また、「0」のときに当該処理を行い、「134（D）」（86（H））が点滅切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「1」となる。

【0740】

次にステップS2519に進み、メイン制御基板50は、点滅切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、キャリーフラグが「1」であるか否かを判断し、キャリーフラグ≠「1」であるときは、点滅切替え時間を経過していないと判断する。点滅切替え時間を経過したと判断したときはステップS2520に進み、点滅切替え時間を経過していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0741】

ステップS2520では、メイン制御基板50は、点滅切替えフラグを更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス（図86の「F293（H）」）を記憶する。

（2）HLレジスタ値が示すアドレス記憶されているデータに「1」を加算し、加算した結果を当該アドレスに記憶する。

この処理は、点滅切替えフラグについて、「0」～「1」の間を循環する循環加算処理

10

20

30

40

50

を実行している。このため、点滅切替えフラグが「1」のときにこの処理を行うと、「0」が点滅切替えフラグとして記憶される。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0742】

図107は、図103中、ステップS2466における比率表示処理（S_LED_OUT）を示すフローチャートである。

比率表示処理（S_LED_OUT）の処理を開始すると、メイン制御基板50は、まず、ステップS1471において、LED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）（図86のアドレス「F297（H）」）の値を取得する。この処理は、LED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）の値を取得し、Dレジスタに記憶する処理である。

【0743】

次のステップS1472では、メイン制御基板50は、比率表示要求があるか否かを判断する。ここでは、デジット6～9のいずれかの表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Dレジスタに記憶したLED表示カウンタ2の値と「00001111（B）」とをAND演算する。そして、そのAND演算結果が「0」であるときは、比率表示要求なしと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、AND演算結果が「0」でないときは、比率表示要求ありと判断し、ステップS1475に進む。

なお、第5実施形態では、LED表示カウンタ2の値と「00001111（B）」とのAND演算の結果が「0」になることはないので、ステップS1472で「No」となることはない。

【0744】

次のステップS1475では、比率表示番号（図86のアドレス「F292（H）」）を取得する。この処理は、比率表示番号を取得してAレジスタに記憶し、さらにAレジスタ値をEレジスタに記憶する処理を実行する。

ここで、比率表示番号に基づいて、後述する点滅ビット検査回数が決定される。たとえば、例を挙げると、以下の通りである。

例1）

比率表示番号が「1」：指示込役物比率の点滅ビット検査回数を取得する。

例2）

比率表示番号が「2」：連続役物比率（6000回）の点滅ビット検査回数を取得する。

例3）

比率表示番号が「5」：役物比率（総累計）の点滅ビット検査回数を取得する。

例4）

比率表示番号が「6」：役物等状態比率の点滅ビット検査回数を取得する。

また、Aレジスタ値をEレジスタに記憶する処理を実行することにより、Aレジスタ値とEレジスタ値とは同値となる。

【0745】

次のステップS2531では、点滅ビット検査回数テーブルのアドレスをセットする。この処理は、HLレジスタに、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）の先頭アドレスから「1」を減算したアドレスを記憶する。

図108は、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）を示す図である。

図108に示すように、各比率ごとに、それぞれ所定値（たとえば指示込役物比率に対応する値は「8（H）」）が記憶されている。

そして、その先頭アドレスは、「2510（H）」である。よって、HLレジスタには、「250F（H）」が記憶される。

【0746】

なお、「点滅ビット検査回数」とは、アドレス「F292（H）」の点滅要求フラグにおいて、D0ビット目から何ビット先に進むと、検査対象となるビットに到達するかを示す値である。

たとえば、図108において、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累

10

20

30

40

50

計)、役物等状態比率には、「8 (H)」が記憶されているが、これは、点減要求フラグにおいて、D 0ビット目から数えて8個目のD 7ビットの値が「1」であるか否かを判断するための値である。D 7ビット目は、総遊技回数が1 7 5 0 0 0回に到達していないときに「1」となるフラグであり、このD 7ビット目が「1」であるときは、指示込役物比率、連続役物比率(累計)、役物比率(累計)、及び役物等状態比率の識別セグが点減対象となる。

【0 7 4 7】

また、図1 0 8において、連続役物比率(6 0 0 0回)、役物比率(6 0 0 0回)には、「7 (H)」が記憶されているが、これは、点減要求フラグにおいて、D 0ビット目から数えて7個目のD 6ビットの値が「1」であるか否かを判断するための値である。D 6ビット目は、総遊技回数が6 0 0 0回に到達していないときに「1」となるフラグであり、このD 6ビット目が「1」であるときは、連続役物比率(6 0 0 0回)、及び役物比率(6 0 0 0回)の識別セグが点減対象となる。

【0 7 4 8】

次のステップS 2 5 3 2では、メイン制御基板5 0は、識別セグ点減ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタ値にAレジスタ値を加算したデータを、H Lレジスタに記憶する。

(2) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Bレジスタに記憶する。

たとえば、Aレジスタ値(ステップS 1 4 7 5で記憶している比率表示番号)が「3」であるときは、

$$2 5 0 F (H) + 3 (H) = 2 5 1 2 (H) (= H Lレジスタ値)$$

$$7 (H) (= Bレジスタ値)$$

となる。

【0 7 4 9】

換言すると、「2 5 0 F (H)」が基準アドレスとなり、比率表示番号(アドレス「F 2 9 2 (H)」)に記憶されたデータをオフセット値として、点減ビット検査テーブルのアドレスを算出し、当該アドレスに記憶されているデータを取得することが可能となる。

上記例では、アドレス「2 5 1 2 (H)」に記憶されている役物比率(6 0 0 0回)のときの識別セグを点減させるか否かを判断するための情報である「7 (H)」が取得される。

【0 7 5 0】

次にステップS 1 4 7 6に進み、メイン制御基板5 0は、識別セグオフセットテーブルをセットする。この処理は、H Lレジスタに、識別セグオフセットテーブル(TBL_SEGID_DATA)の先頭アドレスを記憶する処理である。当該先頭アドレスは、「2 5 2 0 (H)」であり、このアドレスから「1」を減算した値である「2 5 1 F (H)」をH Lレジスタに記憶する。

【0 7 5 1】

次のステップS 1 4 7 7では、メイン制御基板5 0は、識別セグオフセット値を取得する。この処理は、ステップS 1 4 7 5でAレジスタに記憶した比率表示番号をオフセット値として、識別セグオフセットテーブルから読み取る処理である。

具体的には、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタ値にAレジスタ値を加算したデータを、H Lレジスタに記憶する。

(2) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータをAレジスタに記憶する。

これにより、たとえば、比率表示番号が「1」であるときは、「2 5 1 F (H)」に「1 (H)」を加算した「2 5 2 0 (H)」がH Lレジスタに記憶され、当該アドレスに記憶されたデータである「7 A (H)」がAレジスタに記憶される。また、比率表示番号が「2」であるときは、「2 5 1 F (H)」に「2 (H)」を加算した「2 5 2 1 (H)」がH Lレジスタに記憶され、当該アドレスに記憶されたデータである「6 B (H)」がAレジスタに記憶される。

【0 7 5 2】

10

20

30

40

50

次のステップS1478では、メイン制御基板50は、比率（1000桁）の表示要求（デジット6の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Dレジスタに記憶された値（LED表示カウンタ2の値）のD0ビットが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは表示要求ありと判断する。比率（1000桁）の表示要求ありのときはステップS1482に進み、表示要求なしのときはステップS1479に進む。

【0753】

ステップS1479では、メイン制御基板50は、比率（100桁）の表示要求（デジット7の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Dレジスタに記憶された値（LED表示カウンタ2の値）のD1ビットが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは表示要求ありと判断する。比率（100桁）の表示要求ありのときはステップS1483に進み、表示要求なしのときはステップS2533に進む。

10

【0754】

ステップS2533では、メイン制御基板50は、比率セグ点減ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）Eレジスタ値をAレジスタに記憶する。

（2）Aレジスタ値をBレジスタに記憶する。

ここで、Eレジスタには、ステップS1475で取得した比率表示番号が記憶されている。よって、Eレジスタ、Aレジスタ、及びBレジスタには、同一の値が記憶される。

次にステップS1480に進む。なお、ステップS1480に進んだときは、比率（1000桁）及び比率（100桁）の表示要求がないとき、すなわち識別セグの表示要求がないとき（比率セグを表示するとき）である。したがって、ステップS1480では、比率データを取得する。

20

このステップS1480では、メイン制御基板50は、Eレジスタに記憶された比率表示番号に対応する数値を取得する。たとえばEレジスタ値が比率表示番号「1」に対応する「00000001（B）」であるときは、指示込役物比率データを取得する。

【0755】

具体的な比率データの取得は、以下の通りである。

（1）HLレジスタに、指示込役物比率データが記憶されているRWM53のアドレス（図86の「F288（H）」）から「1」を減算した値（「F287（H）」）を記憶する。

30

（2）HLレジスタ値にAレジスタ値を加算したデータを、HLレジスタに記憶する。

（3）HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Aレジスタに記憶する。

つまり、「F287（H）」を基準アドレスとし、比率表示番号をオフセット値として比率データが記憶されているRWMアドレスを算出（指定）し、当該RWMアドレスに記憶されたデータをレジスタ（記憶領域）に取得（記憶）することができる。

【0756】

この処理により、Aレジスタには、指示込役物比率データ、連続役物比率データ（6000回）、役物比率データ（6000回）、連続役物比率データ（累計）、役物比率データ（累計）、役物等状態比率のいずれかの比率を表示するためのオフセット値が記憶される。なお、このオフセット値（Aレジスタ値）は、ステップS1484で比率表示セグメントデータを取得するときに使用する。

40

【0757】

次に、ステップS1481に進み、メイン制御基板50は、比率（1桁）の表示要求（デジット9の表示要求）があるか否かを判断する。この処理は、Dレジスタに記憶した値（LED表示カウンタ2の値）のD3ビットが「1」であるか否かを判断する処理である。比率（1桁）の表示要求ありのときはステップS1483に進み、表示要求なしのときはステップS1482に進む。

なお、ステップS1481において比率（1桁）表示要求なしとなったときは、比率（10桁）の表示要求があるときである。

【0758】

50

以上の処理により、比率（１０００桁）又は比率（１０桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８２に進み、比率（１００桁）又は比率（１桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８３に進む。

ステップＳ１４８２では、メイン制御基板５０は、上位桁用オフセットをセットする。ステップＳ１４８２に進んだときは、識別セグ又は比率セグの上位桁を点灯させるためである。この時点では、Ａレジスタには、識別セグオフセット値（ステップＳ１４７７）又は比率データ（ステップＳ１４８０）が記憶されている。そして、ここでは、以下の処理を実行する。

【０７５９】

（１）Ａレジスタに記憶されている下位４ビットと上位４ビットとを入れ替える。

たとえば、入替え前のデータが「００１１／１００１（Ｂ）」（「／」は、上位４ビットと下位４ビットとの境を示す）であるときは、下位４ビットと上位４ビットとを入れ替えると、「１００１／００１１（Ｂ）」となる。

（２）Ａレジスタ値と「００００１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、演算結果をＡレジスタに記憶する。この処理は、Ａレジスタの下位４ビットをオフセット値として使用するため、上位４ビットをマスクする（「０」にする）処理である。

識別セグオフセット値の１バイトデータ、及び比率を表示するためのオフセット値の１バイトデータのうち、上位４ビットが上位桁のオフセット値に対応し、下位４ビットが下位桁のオフセット値に対応している。そこで、上記処理を行うことにより、上位桁のセグメントデータを取得するためのオフセット値を生成する。

【０７６０】

次のステップＳ１４８３では、メイン制御基板５０は、比率表示セグメントデータテーブルをセットする。この処理は、比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレスをＨＬレジスタに記憶する処理である。当該先頭アドレスは「２５３０（Ｈ）」であり、ＨＬレジスタに「２５３０（Ｈ）」を記憶する。なお、比率表示セグメントデータテーブルの具体的構成については説明を省略する。

【０７６１】

次にステップＳ１４８４に進み、メイン制御基板５０は、セグメント出力データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値（比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス）に、Ａレジスタ値（オフセット値）を加算し、加算後の比率表示セグメントデータテーブルのアドレスに対応するデータをＥレジスタに記憶する処理である。

具体的には、たとえば、

ＨＬレジスタ値＝２５３０（Ｈ）（加算前；比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス値）

Ａレジスタ値＝５（Ｈ）

であるときは、

ＨＬレジスタ値＝２５３５（Ｈ）（加算後）

Ｅレジスタ値＝０１１０１１０１（Ｂ）（「５」表示データ）

となる。

【０７６２】

次にステップＳ１４８５に進み、メイン制御基板５０は、セグメントＰの表示があるか否かを判断する。本実施形態では、デジット６～９を表示する際、デジット７のセグメントＰ（ドット）を常に表示するので、比率（１００桁）の表示要求ありのときは、セグメントＰの表示があると判断する。一方、比率（１桁）、比率（１０桁）、及び比率（１０００桁）の表示要求ありのときは、セグメントＰの表示要求なしと判断する。

【０７６３】

ここでは、たとえばＤレジスタに記憶された値のＤ１ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときはセグメントＰの表示要求があると判断し、「１」でないときはセグメントＰの表示要求がないと判断する。具体的は、以下の処理を実行する。

（１）Ａレジスタに「００００００１０（Ｂ）」を記憶する。

(2) Aレジスタ値とDレジスタ値(ステップS1471で記憶したLED表示カウンタ2の値)とをAND演算し、演算結果が「0」でないとき、セグメントPの表示要求があると判断する。

セグメントPの表示要求ありと判断したときはステップS1486に進み、表示要求なしと判断したときはステップS2534に進む。

【0764】

ステップS1486では、メイン制御基板50は、セグメントPに対応する出力データをセットする。セグメントPは、8ビットデータのうち、D7ビットに対応するので、ステップS1484で取得したセグメントデータ(Eレジスタ値)と、「10000000(B)」とをOR演算し、その演算結果をEレジスタに記憶する。

10

【0765】

次のステップS2534では、メイン制御基板50は、点滅要求フラグを取得する。この処理は、点滅要求フラグ(図86のアドレス「F291(H)」)のデータをAレジスタに記憶する処理である。

次にステップS2535に進み、メイン制御基板50は、点滅ビット検査を行う。この処理は、Aレジスタを右に「1」シフトさせ、シフトしてあふれた結果をキャリーフラグに記憶する処理である。すなわち、「1」シフト前のD0ビットの値がキャリーフラグに記憶される。よって、「1」シフト前のD0ビットの値が「0」であればキャリーフラグ＝「0」、「1」シフト前のD0ビットの値が「1」であればキャリーフラグ＝「1」となる。

20

【0766】

次のステップS2536では、メイン制御基板50は、検査を終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) Bレジスタ値から「1」を減算する。

(2) Bレジスタ値が「0」とであると判断したときは、検査を終了したと判断する。

検査を終了したと判断したときはステップS2537に進み、検査を終了していないと判断したときはステップS2535に戻る。

以上の処理により、最初にBレジスタに記憶された回数だけ、点滅要求フラグの値を右シフトし、そのときにシフトしてあふれた結果がキャリーフラグに記憶される。

【0767】

30

たとえば、点滅要求フラグの値が「10000000(B)」(D7ビット目の175000回点滅フラグがオン)であり、Bレジスタ値が「8(H)」であるとき、

1回目:「10000000(B)」→「01000000(B)」、キャリーフラグ＝「0」

Bレジスタ値＝8－1＝7(H)

2回目:「01000000(B)」→「00100000(B)」、キャリーフラグ＝「0」

Bレジスタ値＝7－1＝6(H)

3回目:「00100000(B)」→「00010000(B)」、キャリーフラグ＝「0」

40

Bレジスタ値＝6－1＝5(H)

4回目:「00010000(B)」→「00001000(B)」、キャリーフラグ＝「0」

Bレジスタ値＝5－1＝4(H)

5回目:「00001000(B)」→「00000100(B)」、キャリーフラグ＝「0」

Bレジスタ値＝4－1＝3(H)

6回目:「00000100(B)」→「00000010(B)」、キャリーフラグ＝「0」

Bレジスタ値＝3－1＝2(H)

50

7回目：「00000010 (B)」→「00000001 (B)」、キャリーフラグ = 「0」

Bレジスタ値 = $2 - 1 = 1$ (H)

8回目：「00000001 (B)」→「00000000 (B)」、キャリーフラグ = 「1」

Bレジスタ値 = $1 - 1 = 0$ (H)

となる。

【0768】

ステップS2537では、メイン制御基板50は、点滅要求フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、ステップS2536で検査を終了したと判断したときのキャリーフラグが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは点滅要求フラグがオンであると判断する。点滅要求フラグがオンであると判断したときはステップS2538に進み、点滅要求フラグがオンでないと判断したときはステップS1487に進む。

【0769】

ステップS2538では、メイン制御基板50は、点滅切換えフラグがオンであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) 点滅切替えフラグ (図86のアドレス「F293 (H)」) のデータをAレジスタに記憶する。

(2) Aレジスタ値が「0」であるとき (第2ゼロフラグ = 「1」)、点滅切換えフラグがオンでないと判断する。

点滅切換えフラグがオンであると判断したときはステップS2539に進み、オンでないと判断したときはステップS1487に進む。

なお、ステップS2537及びS2538より、

a) 点滅要求フラグがオフ (ステップS2537で「No」) であれば、ステップS2538に進まないで、点滅切替えフラグがオンであっても消灯にはならない。

b) 点滅要求フラグがオン (ステップS2537で「Yes」) であっても、点滅切替えフラグがオフ (ステップS2538で「No」) であれば、点灯となる。

c) 点滅要求フラグがオン (ステップS2537で「Yes」) であって、かつ、点滅切替えフラグがオン (ステップS2538で「Yes」) であれば、ステップS2539に進むので、消灯となる。

【0770】

ステップS2539では、メイン制御基板50は、セグメントデータをクリアする。この処理は、Bレジスタ値をEレジスタに記憶する処理である。

ここで、Bレジスタ値は、ステップS2536で検査終了と判断されたときは、必ず「0」になっている。このため、本処理は、Eレジスタに「0」をセットする処理となる。すなわち、点滅要求フラグがオン (「1」) であり、かつ点滅切替えフラグがオン (「1」、すなわち消灯) であるときは、当該割込み処理では、点灯対象となる表示を消灯するので、セグメントデータ (Eレジスタ値) を「00000000 (B)」にするため、ステップS2539の処理を実行する。そしてステップS1487に進む。

【0771】

ステップS1487では、メイン制御基板50は、デジット信号及びセグメント信号を出力するため、出力ポート7からセグメント信号を出力し、出力ポート6からデジット信号を出力する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) Dレジスタ値とHレジスタ値とを交換する。

ここで、Dレジスタには、デジット信号が記憶されている。また、Eレジスタには、セグメント信号が記憶されている。そして、

Dレジスタに記憶されているデータとHレジスタに記憶されているデータを入れ替え、

Eレジスタに記憶されているデータとLレジスタに記憶されているデータを入れ替える。

これにより、

Hレジスタには、デジット信号が記憶され、

10

20

30

40

50

Lレジスタには、セグメント信号が記憶される。

(2) Lレジスタ値を出力ポート7に出力し、Hレジスタ値を出力ポート6に出力する。
これにより本フローチャートによる処理を終了する。

【0772】

次に、第5実施形態におけるリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の操作時の動作について説明する。

有利区間表示LED77が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態（たとえば、メダルセレクトのメダル滞留エラー（「CE」エラー）等）となった場合において、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153が操作されて復帰可能エラー状態が解除されたとする。

この場合、上述したように、復帰可能エラー状態が解除されても、RWM53の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、有利区間に関するデータも初期化されずに維持されるので、有利区間表示LED77も点灯した状態が維持される。

なお、復帰可能エラー状態からの復帰時に、RWM53の所定アドレスに記憶されているエラー検出フラグ等のエラーに関するデータは初期化してもよい。

【0773】

これに対し、有利区間表示LED77が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされると、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707で「No」となり、ステップS2710で「Yes」となって、ステップS2713に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。

【0774】

また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップS2714で「Yes」となり、ステップS2731の初期化处理（M_INI_SET）に進む。そして、図95の初期化处理（M_INI_SET）のステップS2732～S2736では、RWM53の使用領域のアドレス「F001（H）」～「F1FF（H）」、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」の初期化处理が実行される。このため、有利区間に関するデータが初期化されるので、有利区間表示LED77は消灯する。ただし、アドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）は初期化されずに維持されるので、設定値は変更されない。さらに、リセット時であるため、図95のステップS2741では「Yes」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）をスキップするので、設定変更状態にも移行しない。その後、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

【0775】

このように、有利区間表示LED77が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、リセットスイッチ153を操作して復帰可能エラー状態を解除すれば、有利区間での遊技を維持することができる。

これに対し、有利区間表示LED77が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ153をオンにした状態で電源をオンにすると、復帰可能エラー状態を解除することができるとともに、有利区間ではなく通常区間から遊技を再開させることができる。

これにより、有利区間での遊技を維持するか、通常区間から遊技を再開させるかを、管理者（ホールの店員）に選択させることができる。

【0776】

また、たとえば、有利区間での遊技中に（有利区間での遊技の途中で）、遊技者が遊技

10

20

30

40

50

を止めてしまったとする。このような場合、有利区間での遊技の途中から、次の遊技者に遊技を行わせると、その遊技者が有利になり過ぎてしまう。

一方、ホールの営業中に設定変更を行うことは、遊技者の射幸心を煽る可能性があるため、好ましくない。

また、ホールの営業中に、遊技機の電源をオフにして稼働を停止すると、遊技機の稼働率が低下するため、ホールの経営上好ましくない。

そこで、有利区間表示LED77が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ153をオンにした状態で電源をオンにする。これにより、設定変更を行うことなく、通常区間から遊技を再開させることができる。

10

【0777】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、設定変更状態（設定変更モード、設定変更中）に移行可能となり、その後、スタートスイッチ41が操作され、設定キースイッチ152がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。

【0778】

具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされると、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707で「Yes」となり、ステップS2711に進む。また、電源断復帰異常時ではないので、ステップS2712で「No」となり、ステップS2713に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。さらにまた、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップS2714で「Yes」となり、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）に進む。

20

【0779】

さらに、リセット時ではないため、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2741では「No」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進む。そして、設定確認開始時ではないため、図96の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）のステップS2755では「No」となり、ステップS2756で「Yes」となるまで、ステップS2752～S2758の処理を繰り返す。すなわち、設定変更状態となる。その後、スタートスイッチ41が操作されると、ステップS2756で「Yes」となり、さらに、設定キースイッチ152がオフにされると、ステップS2760で「Yes」となって、設定変更状態が終了する。そして、図95のステップS2743～S2747の処理を経て、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

30

【0780】

また、上述したように、メイン処理（M_MAIN）（図97）において、リール31の回転中を含む、スタートスイッチ受け付け処理（図97のステップS279）～遊技終了チェック処理（図97のステップS301）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。

40

そして、設定変更不可フラグがオンであるときに、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152はオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153はオフである状況下で、電源がオンにされても、図92のステップS2714で「No」となるので、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）には移行せず、したがって、設定変更状態には移行しない。

【0781】

これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであるので

50

、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152はオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153はオフである状況下で、電源がオンにされると、図92のステップS2714で「Yes」となり、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）に移行するので、設定変更状態に移行可能となる。

【0782】

また、上述したように、電源断復帰正常時に、設定変更状態に移行させるための操作を行うと、図92のステップS2713に進み、RWM53の初期化範囲として、使用領域のアドレス「F001（H）」～「F1FF（H）」、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」がセットされる。さらに、RWM53の使用領域の初期化範囲には、アドレス「F010（H）」のクレジット数データ（_NB_CREDIT）、及びアドレス「F043（H）」のベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）が含まれる。

10

【0783】

このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「1」～「3」のいずれかであり、かつクレジット数が「1」～「50」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0784】

また、メダルをベット可能であり、ベット数が「1」～「3」のいずれかであり、かつクレジット数が「0」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

20

【0785】

さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「0」であり、かつクレジット数が「1」～「50」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

30

【0786】

さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「0」であり、かつクレジット数が「0」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0787】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152はオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、RWM53の所定の記憶領域の初期化処理を実行可能となり、初期化処理を実行した後は、設定変更状態には移行せずに、メダルをベット可能な状況となる。

40

【0788】

具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152はオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされると、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707では「No」となり、ステップS2710では「Yes」と

50

なって、ステップ S 2 7 1 3 に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時の RWM 5 3 の初期化範囲がセットされる。また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップ S 2 7 1 4 で「Y e s」となり、ステップ S 2 7 3 1 の初期化処理 (M_INI_SET) に進む。

【0 7 8 9】

そして、図 9 5 の初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 3 2 ~ S 2 7 3 6 では、RWM 5 3 の使用領域のアドレス「F 0 0 1 (H)」~「F 1 F F (H)」、及び使用領域外のアドレス「F 2 9 2 (H)」~「F 3 F F (H)」の初期化処理が実行される。

また、リセット時であるから、図 9 5 の初期化処理 (M_INI_SET) のステップ S 2 7 4 1 では「Y e s」となり、ステップ S 2 7 4 2 の設定変更確認処理 (M_RANK_CTL) をスキップして、ステップ S 2 7 4 3 に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップ S 2 7 4 4 ~ S 2 7 4 7 の処理を経て、ステップ S 2 4 8 のメイン処理 (M_MAIN) (図 9 7) に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

【0 7 9 0】

また、設定変更不可フラグがオンのときに電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ 1 5 2 はオフであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 はオンである状況下で、電源がオンにされると、図 9 2 のステップ S 2 7 1 4 で「N o」となるので、ステップ S 2 7 3 1 の初期化処理 (M_INI_SET) には移行せず、したがって、RWM 5 3 の初期化処理は実行されない。

【0 7 9 1】

これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであり、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ 1 5 2 はオフであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 はオンである状況下で、電源がオンにされると、図 9 2 のステップ S 2 7 1 4 で「Y e s」となり、ステップ S 2 7 3 1 の初期化処理 (M_INI_SET) に移行するので、RWM 5 3 の初期化処理が実行される。

【0 7 9 2】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ 1 5 2 はオフであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 がオンである状況下で、電源がオンにされると、図 9 2 のステップ S 2 7 1 3 において、RWM 5 3 の初期化範囲として、使用領域のアドレス「F 0 0 1 (H)」~「F 1 F F (H)」、及び使用領域外のアドレス「F 2 9 2 (H)」~「F 3 F F (H)」がセットされる。この初期化範囲は、電源断復帰正常時において設定変更状態に移行させるための操作を行ったときに設定される初期化範囲と同一である。

【0 7 9 3】

すなわち、電源断復帰正常時である (電源断復帰異常時でない) ことを条件として、設定キースイッチ 1 5 2 はオンであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 がオフである状況下で、電源がオンにされたときと、設定キースイッチ 1 5 2 はオフであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、RWM 5 3 の初期化処理が実行される。

【0 7 9 4】

このように、本実施形態では、設定キースイッチ 1 5 2 を操作しなくても、したがって、設定キーを所持していなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行ったときと同一の範囲で、RWM 5 3 の初期化処理を実行することができる。

また、本実施形態では、設定変更状態に移行させることなく、設定変更状態に移行するときと同一の範囲で、RWM 5 3 の初期化処理を実行することができる。

【0 7 9 5】

このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「1」~「3」のいずれかであり、かつクレジット数が「1」~「5 0」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ 1 5 2 がオフであり、かつリセットスイッチ (RWM クリアスイッチ) 1 5 3 がオンである状況下で、電源がオンにされた場合には、RWM 5 3 の

初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0796】

また、メダルをベット可能であり、ベット数が「1」～「3」のいずれかであり、かつクレジット数が「0」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、RWM53の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0797】

さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「0」であり、かつクレジット数が「1」～「50」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、RWM53の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0798】

さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「0」であり、かつクレジット数が「0」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、RWM53の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「0」となり、かつクレジット数も「0」となる。

【0799】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされたとする。すなわち、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたとする。この場合、設定変更状態に移行可能となり、その後、スタートスイッチ41が操作され、設定キースイッチ152がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。

【0800】

図92に示すように、プログラム開始処理（M_PRG_START）では、ステップS2707で設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後、ステップS2710でリセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。すなわち、先に、設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後で、リセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。

このため、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、ステップS2707で「Yes」となり、ステップS2710には進まない。すなわち、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153が双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、設定キースイッチ152が優先される。そして、図95の初期化処理（M_INI_SET）に進んだときに、ステップS2741で「No」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進むので、設定変更状態に移行可能となる。

【0801】

また、設定変更状態に移行したときに、設定値表示LED73に最初に設定値「M」（たとえば「2」）が表示されたとする。このとき、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「M-1」であり、「F001（H）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値は「M」である。

その後、設定変更スイッチ153が操作されて、設定値表示LED73に設定値「N」（たとえば「3」）が表示されたとする。このとき、RWM53のアドレス「F000（

10

20

30

40

50

H)」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「M-1」のままであり、「F001（H）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値は「N」となる。

【0802】

さらに、設定値表示LED73に設定値「N」が表示されている状況下で、スタートスイッチ41が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、スタートスイッチ41が操作されていないため、変更後の設定値データがRWM53のアドレス「F000（H）」に保存（記憶）されていないので、「F000（H）」の値は「M-1」のまま維持される。また、スタートスイッチ41が操作されておらず、設定キースwitch152もオフにされていないので、設定変更状態が終了することなく（設定変更状態に滞在したまま）、電源がオフになる。

10

【0803】

その後、設定キースwitch152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源をオン／オフしただけであり、RWM53の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、電源断が発生したときと同じ状態に復帰するので、設定変更状態に復帰する。また、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）には「M-1」が記憶され、「F001（H）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）には「N」が記憶されているので、設定変更状態に復帰したときには、設定値表示LED73には設定値「N」が表示される。

【0804】

20

これに対し、設定変更状態に移行したときに、設定値表示LED73に最初に設定値「M」（たとえば「2」）が表示されたとする。その後、設定変更スイッチ153が操作されて、設定値表示LED73に設定値「N」（たとえば「3」）が表示されたとする。さらに、設定値表示LED73に設定値「N」が表示されている状況下で、スタートスイッチ41が操作されることなく、電源がオフにされたとする。ここまでは、上記の場合と同じである。そして、今度は、設定キースwitch152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。

【0805】

この場合、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2707では「No」となり、ステップS2710では「Yes」となるので、ステップS2731に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。そして、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2732～S2736において、RWM53の使用領域のアドレス「F001（H）」～「F1FF（H）」、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」の初期化処理が実行される。このため、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「M-1」のまま維持される。

30

また、リセット時であるから、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2741では「Yes」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）をスキップして、ステップS2743に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップS2744～S2747の処理を経て、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「M-1」のまま維持されるから、設定値は「M」となる。

40

【0806】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースwitch152がオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で電源がオンにされたとする。

この場合、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（I_INTR）が実行されず、したがって、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されないので、電源断時に、電源断処理済みフラグがセットされず、RWMチェックサムデータも保存されない。

50

【0807】

また、設定キースイッチ152がオフの状態では電源がオンにされているので、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2707では「No」となり、ステップS2708に進む。さらに、電源断処理済みフラグがセットされず、RWMチェックサムデータも保存されていないので、ステップS2708では「Yes」となり、ステップS2801の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)に進む。

すなわち、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153がオンである状況下で電源がオンにされると、再度、復帰不可能エラー状態となる。

【0808】

なお、リセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153がオンである状況下で電源がオンにされているものの、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)ではステップS2710には進まないで、電源断復帰処理(M_POWER_ON)が実行されることはなく、初期化处理(M_INI_SET)が実行されることもない。

また、第2プログラムによる処理の実行中は、割込み処理(I_INTR)が実行されず、電源断処理(I_POWER_DOWN)も実行されないで、第2プログラムによる処理の実行中に電源がオフになると、その後、電源がオンにされたときに、電源断処理済みフラグがセットされておらず、RWMチェックサムデータも保存されていないので、ステップS2708では「Yes」となり、ステップS2801の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)に進む。すなわち、復帰不可能エラー状態となる。

【0809】

また、使用領域外のプログラム(第2プログラム)による復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153がオンである状況下で、電源がオンにされると、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2707で「No」となり、ステップS2708で「Yes」となって、ステップS2801に進むので、使用領域のプログラム(第1プログラム)による復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)が実行されることとなる。

【0810】

同様に、使用領域のプログラム(第1プログラム)による復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオフであり、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153がオンである状況下で、電源がオンにされても、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2707で「No」となり、ステップS2708で「Yes」となって、ステップS2801に進むので、使用領域のプログラム(第1プログラム)による復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)が実行されることとなる。

【0811】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2707で「Yes」となり、ステップS2711に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、ステップS2712で「Yes」となり、ステップS2731の初期化处理(M_INI_SET)に進む。そして、図95の初期化处理(M_INI_SET)のステップS2732～S2736において、RWM53の使用領域の設定値データ(_NB_RANK)を含む全範囲(アドレス「F000(H)」～「F1FF(H)」)、及び使用領域外の全範囲(アドレス「F210(H)」～「F3FF(H)」)の初期化处理が実行される。このため、RWM53のアドレス「F000(H)」の設定値データ(_NB_RANK)は「0」になるので、設定値は「1」になる。

10

20

30

40

50

【0812】

また、リセット時ではないので、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2741で「No」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進み、設定変更状態に移行する。

そして、この設定変更状態において、設定変更スイッチ（リセットスイッチ／RWMクリアスイッチ）153が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、設定変更状態では割込み処理（I_INTR）が実行されるので、電源断処理（I_POWER_DOWN）が実行される。

その後、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源断復帰異常時ではないので、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2708で「No」となる。また、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンであるので、ステップS2710では「Yes」となる。そして、ステップS2713に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のRWM53の初期化範囲がセットされる。

【0813】

また、設定変更不可フラグがオフであるので、図92のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップS2714で「Yes」となり、ステップS2731の初期化処理（M_INI_SET）に進む。さらに、リセット時であるので、図95の初期化処理（M_INI_SET）のステップS2741で「Yes」となり、ステップS2742の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）をスキップする。このため、今度は、設定変更状態に移行しない。その後、ステップS2744～S2747の処理を経て、ステップS248のメイン処理（M_MAIN）（図97）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）は、上述したように「0」になっているので、設定値は「1」になる。

【0814】

またここで、本実施形態では、図98の割込み処理（I_INTR）のステップS2771において、電源断処理（I_POWER_DOWN）が実行される。さらに、図99の電源断処理（I_POWER_DOWN）のステップS2776において、RWMチェックサムセット処理（S_SUM_SET）が実行される。そして、図100のRWMチェックサムセット処理（S_SUM_SET）において、ステップS2785～S2794の処理を実行することにより、RWMチェックサムデータ（補数データ）を算出し、算出したRWMチェックサムデータを、ステップS2795の処理でRWM53のアドレス「F2A0（H）」に記憶する。

【0815】

このRWMチェックサムデータは、上述したように、RWM53の使用領域のアドレス「F000（H）」～「F1FF（H）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「F210（H）」～「F3FF（H）」（「F2A0（H）」を除く）のデータの加算値に加算すると「0」になる値である。

【0816】

また、本実施形態では、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、上述したように、割込み処理（I_INTR）を実行可能である。このため、復帰可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生しても、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行可能である。

これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図94の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図102の復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、上述したように、割込み処理（I_INTR）が禁止される。このため、復帰不可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生した場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しない。

【0817】

このように、復帰不可能エラー状態において電源がオフになった場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しないことにより、その後、電源がオンになったときに、図 9 2 のプログラム開始処理（M_PRG_START）において、ステップ S 2 7 0 8 で電源断復帰異常であると判断して、ステップ S 2 8 0 1 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むようにすることができる。

すなわち、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオン／オフするだけでは、再度、復帰不可能エラー状態となる。

そして、復帰不可能エラー状態となったときは、電源を一旦オフにし、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ 1 5 2 をオンにした状態で電源をオンにする）を行わなければ、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰できないようにすることができる。

10

【0 8 1 8】

また、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオフにし、リセットスイッチ（R_WMクリアスイッチ）1 5 3 をオンにした状態で電源をオンにしても、図 9 2 のプログラム開始処理（M_PRG_START）において、ステップ S 2 7 0 8 で電源断復帰異常であると判断して、ステップ S 2 8 0 1 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むため、メイン処理（M_MAIN）（図 9 7）には進まないの、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰させることができない。

【0 8 1 9】

また、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるが、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図 9 4 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図 1 0 2 の復帰不可能エラー処理 2（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止される。

20

さらにまた、デジット 1～5（クレジット数表示 LED 7 6、獲得数表示 LED 7 8、設定値表示 LED 7 3）の点灯を制御する LED 表示制御（I_LED_OUT）、及びデジット 6～9（管理情報表示 LED 7 4）の点灯を制御する比率表示準備処理（S_DSP_READY）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。

【0 8 2 0】

このため、復帰可能エラー状態においては、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるから、LED 表示制御（I_LED_OUT）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY）も実行可能である。したがって、復帰可能エラー状態中であっても、LED 表示制御（I_LED_OUT）により、獲得数表示 LED 7 8（デジット 3 及び 4）に、エラー情報を表示し、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示 LED 7 4（デジット 6～9）に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

30

【0 8 2 1】

これに対し、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、LED 表示制御（I_LED_OUT）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY）も実行されない。

そこで、復帰不可能エラー状態中は、上述した図 9 4 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図 1 0 2 の復帰不可能エラー処理 2（S_ERROR_STOP）により、獲得数表示 LED 7 8（デジット 3 及び 4）に、エラー情報を表示する。

40

【0 8 2 2】

また、図 9 4 の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図 1 0 2 の復帰不可能エラー処理 2（S_ERROR_STOP）のステップ S 1 4 9 4 において、出力ポート 0～7 の出力をオフ（「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」）にする。

これにより、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート 6（デジット 6～9 信号の出力ポート）及び出力ポート 7（デジット 6～9 用のセグメント信号の出力ポート）からの出力が「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」のままとなるので、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、管理情報表示 LED 7 4 のデジット 6～9 がすべ

50

て消灯したままとなる。

そして、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯したままとなるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【0823】

以上、本発明の第5実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート6（デジット6～9信号の出力ポート）及び出力ポート7（デジット6～9用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「00000000（B）」）にすることにより、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯したままとなるようにした。

しかし、復帰不可能エラー状態における管理情報表示LED74のデジット6～9の表示態様は、これに限らない。

【0824】

たとえば、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示LED74のデジット6～9にそれぞれ「8」を表示してもよい。すなわち、管理情報表示LED74の表示が「8888」となるようにしてもよい。

図109は、復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）の変形例を示すフローチャートであり、図102に対応する図である。

図109において、図102と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図102と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

以下、図102と相違する点を主として説明する。

【0825】

図109に示す復帰不可能エラー処理2（S_ERROR_STOP）では、ステップS1505の次はステップS1506に進み、メイン制御基板50は、デジット6に「8」を表示するためのデータを出力ポート6及び7から出力する。

具体的には、出力ポート6からは「00000001（B）」（デジット6信号のみが「1」であるデータ）を出力し、出力ポート7からは「01111111（B）」（セグメント2A～2G信号が「1」であるデータ）を出力する。

【0826】

次にステップS1507に進み、メイン制御基板50は、LEDのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。どの程度の待機を行うかについてはLEDの性能にもよるが、たとえば「0.1ms」程度に設定することができる。たとえばBレジスタに所定値（たとえば「255」）を記憶し、内部システムクロックによってこの値を減算し、Bレジスタ値が「0」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップS1508に進む。

【0827】

ステップS1508では、メイン制御基板50は、出力ポート6及び7の出力をオフ（「00000000（B）」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。

次にステップS1509に進み、メイン制御基板50は、LEDのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート6及び7の出力をオフにした後、LEDを確実に消光させるための処理である。

【0828】

次のステップS1510に進むと、メイン制御基板50は、デジット7に「8」を表示するためのデータを出力ポート6及び7から出力する。

具体的には、出力ポート6からは「00000010（B）」（デジット7信号のみが「1」であるデータ）を出力し、出力ポート7からは「01111111（B）」（セグメント2A～2G信号が「1」であるデータ）を出力する。

ステップS1511～S1513については、ステップS1507～S1509と同様である。

10

20

30

40

50

【0829】

そして、ステップS1514に進むと、メイン制御基板50は、デジット8に「8」を表示するためのデータを出力ポート6及び7から出力する。

具体的には、出力ポート6からは「00000100 (B)」(デジット8信号のみが「1」であるデータ)を出力し、出力ポート7からは「01111111 (B)」(セグメント2A～2G信号が「1」であるデータ)を出力する。

ステップS1515～S1517については、ステップS1507～S1509と同様である。

【0830】

そして、ステップS1518に進むと、メイン制御基板50は、デジット9に「8」を表示するためのデータを出力ポート6及び7から出力する。

具体的には、出力ポート6からは「00001000 (B)」(デジット9信号のみが「1」であるデータ)を出力し、出力ポート7からは「01111111 (B)」(セグメント2A～2G信号が「1」であるデータ)を出力する。

ステップS1519～S1521については、ステップS1507～S1509と同様である。そして、ステップS1521の処理を実行すると、ステップS1497に戻る。

【0831】

このようにして、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示LED74のデジット6～9にそれぞれ「8」を表示してもよい。

そして、管理情報表示LED74のデジット6～9の表示がすべて「8」になるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者(ホールの店員)に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【0832】

なお、管理情報表示LED74の表示が「8888」ではなく、「———」となるようにしてもよい。すなわち、デジット6～9のセグメントGのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。

また、管理情報表示LED74の表示が「. . . .」となるようにしてもよい。すなわち、デジット6～9のセグメントPのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。

さらにまた、管理情報表示LED74の表示が「8. 8. 8. 8.」となるようにしてもよい。すなわち、図30(a)又は(c)に示すように、デジット6～9のすべてのセグメント(セグメントA～G及びP)がそれぞれ点灯するようにしてもよい。

【0833】

(2) 上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート6(デジット6～9信号の出力ポート)及び出力ポート7(デジット6～9用のセグメント信号の出力ポート)の出力をオフ(「00000000 (B)」)にすることにより、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯したままとなるようにした。

しかし、図94の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)又は図102の復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)のステップS1494において、出力ポート6及び7の出力をオフ(「00000000 (B)」)にするのではなく、維持してもよい。この場合、管理情報表示LED74のデジット6～9の表示は、以下のようになる。

【0834】

上述したように、管理情報表示LED74のデジット6～9は、4割込みを1周期としてダイナミック点灯する。このため、たとえば、管理情報表示LED74のデジット6～9に「7P. 65」を表示しているときは、デジット9の「5」、デジット8の「6」、デジット7の「P.」、デジット6の「7」が順次点灯する。そして、たとえば、管理情報表示LED74のデジット6～8は消灯し、デジット9に「5」が点灯表示されている状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。この場合、デジット6～8を消灯させ、デジット9に「5」を点灯表示させる信号(デジット信号及びセグメント信号)が出力ポート6及び7から出力されている状態で、割込み処理(I_INTR)が停止する。

【0835】

具体的には、出力ポート6からは「00001000 (B)」(デジット9信号が「1」で他は「0」のデータ)が出力され、出力ポート7からは「01101101 (B)」(セグメント2G、2F、2D、2C、及び2A信号が「1」で他は「0」のデータ)が出力されている状態で、割込み処理(I_INTR)が停止し、その後、出力ポート6及び7から出力する信号(データ)の書き換えが行われなくなる。

このため、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理(I_INTR)が再開されるまで、出力ポート6及び7からの信号(デジット信号及びセグメント信号)の出力が維持されるので、デジット6～8が消灯したままとなり、かつデジット9に「5」が点灯表示されたままとなる。

【0836】

同様に、たとえば、管理情報表示LED74のデジット6に「7」が点灯表示され、デジット7～9が消灯している状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理(I_INTR)が再開されるまで、デジット6に「7」を点灯表示させ、デジット7～9を消灯させる信号(デジット信号及びセグメント信号)が出力ポート6及び7から出力された状態が継続するので、デジット6に「7」が点灯表示され、デジット7～9が消灯したままとなる。

【0837】

また、たとえば、管理情報表示LED74のデジット6に「7」が点灯表示され、デジット7～9が消灯している状況下で、第2プログラムによる復帰不可能エラー処理2が実行されたとする。そして、第2プログラムによる復帰不可能エラー処理2において、出力ポート6及び7の出力をオフにせずに維持したとする。この場合、上述したように、デジット6に「7」を点灯表示させ、デジット7～9を消灯させる信号(デジット信号及びセグメント信号)が出力ポート6及び7から出力された状態が継続するので、デジット6に「7」が点灯表示され、デジット7～9が消灯したままとなる。

【0838】

この状態で電源をオフにすると、管理情報表示LED74のデジット6～9は消灯する。その後、設定キースイッチ152がオフの状態で電源をオンにすると、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2708で「Yes」となり、ステップS2801に進み、今度は第1プログラムによる復帰不可能エラー処理が実行される。この場合、ステップS2731の初期化処理には進まないため、RWM53のデータは初期化されずに維持される。このため、RWM53における管理情報表示LED74(役比モニタ)の点灯制御に関するデータ(たとえばアドレス「F292 (H)」の比率表示番号(_SN_DSP_NO)～「F297 (H)」のLED表示カウンタ2(_SC_LED_DSP2)等)も初期化されずに維持される。

【0839】

ここで、第1プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理(I_INTR)を禁止せずに実行可能にしたとする。この場合、割込み処理(I_INTR)中の比率表示準備処理(S_DSP_READY)により管理情報表示LED74の点灯制御が行われるので、管理情報表示LED74のデジット6～9には、まず、第2プログラムによる復帰不可能エラー処理2が実行される直前の比率情報、すなわち、「7P.65」(指示込役物比率、比率表示番号「1」)が表示される。

【0840】

また、第2プログラムによる復帰不可能エラー処理2が実行される直前に、管理情報表示LED74のデジット6～9に、「7P.65」が、たとえば「2000ms」間表示されていたとする。この場合、第1プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理(S_DSP_READY)が再開されたときは、管理情報表示LED74のデジット6～9に、「7P.65」が、「4791.84ms」－「2000ms」＝「2791.84ms」間表示される。その後、比率表示番号「2」以降の表示項目が、比率表示準備処理(S_DSP_READY)により、管理情報表示LED74に順次表示される。

【0841】

10

20

30

40

50

このように、第1プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、第2プログラムによる復帰不可能エラー処理2が実行される直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

これに対し、第1プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理（I_INTR）を禁止すると、割込み処理（I_INTR）中の比率表示準備処理（S_DSP_READY）も実行されないため、管理情報表示LED74のデジット6～9は消灯したままとなる。

【0842】

また、上述したように、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率については、総遊技回数が「175000」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。連続役物比率（6000回）、及び役物比率（6000回）については、総遊技回数が「6000」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（6000回）について、表示される値が「70」以上のときは、比率セグを点滅表示する。連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（6000回）について、表示される値が「60」以上のときは、比率セグを点滅表示する。役物等状態比率について、表示される値が「50」以上のときは、比率セグを点滅表示する。また、点滅表示するときは、約0.3秒ごとに点灯と消灯とを繰り返す。

【0843】

このため、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯することもある。そして、たとえば、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯している状況下で、すなわち、出力ポート6及び7からの出力が「00000000（B）」（オフ）のときに、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、出力ポート6及び7からの出力が「00000000（B）」（オフ）のまま維持されるので、管理情報表示LED74のデジット6～9がすべて消灯したままとなる。

【0844】

そして、管理情報表示LED74のデジット6～9の表示態様が上記のようになるのは、復帰不可能エラー状態に特有の表示態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【0845】

（3）上記実施形態では、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ152はオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ152はオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、RWM53の初期化処理が実行した。

【0846】

しかし、これに限らず、設定キースイッチ152はオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ152はオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、RWM53の初期化範囲を異ならせてもよい。

たとえば、設定キースイッチ152はオフであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオンである状況下で、電源がオンにされたときは、有利区間終了時と同一の範囲で、RWM53の初期化処理を実行してもよい。

具体的には、有利区間に関するデータが記憶されているRWM53の使用領域の所定範囲（たとえば図84のアドレス「F061（H）」～「F068（H）」）の初期化処理を実行し、それ以外の範囲（たとえば図84のアドレス「F010（H）」のクレジット数データ（_NB_CREDIT）や「F043（H）」のベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）等）については初期化せずに維持することができる。

いずれにせよ、設定変更状態に移行するときの初期化範囲より、リセットスイッチ（R

10

20

30

40

50

WMクリアスイッチ) 153がオンの状態で電源がオンにされたときの初期化範囲の方が狭くなるように設定することが好ましい。

【0847】

(4) 上記実施形態では、図98の割込み処理(I_INTR)のステップS458で設定値が正常範囲であるか否かを判断し、正常範囲でないと判断したときはステップS2811の復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)に進んだ。しかし、これに限らない。

たとえば、メイン処理(M_MAIN)(図97)でスタートスイッチ41がオンになった(操作された)と判断した直後のタイミングで設定値が正常範囲であるか否かを判断してもよい。

【0848】

(5) 上記実施形態では、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、リセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、設定変更状態に移行させることなく、メダルをベット可能な状況に移行させた。

しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、設定キースwitch152をオフ、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、復帰不可能エラー状態となるようにしてもよい。

【0849】

具体的には、たとえば、設定変更状態フラグを設け、設定変更状態に移行したときは、RWM53の所定の記憶領域に設定変更状態フラグをセットし、設定変更状態の終了条件を満たしたときは、設定変更状態フラグをクリアする。

そして、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2714において、設定変更状態フラグがオンであるか否かを判断する。そして、設定変更状態フラグがオンであると判断したときは、ステップS2801の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)に進み、復帰不可能エラー状態とする。

これにより、設定値を確定させる操作(たとえば、スタートスイッチ41をオンにする)が行われていないのに、設定値が設定されてしまうことを防止することができる。

【0850】

(6) 上記実施形態では、RWM53のアドレス「F000(H)」には、設定値データ(_NB_RANK)として、「0(D)」～「5(D)」のいずれかの値を記憶した。すなわち、設定値データを「0(D)」～「5(D)」で管理した。

しかし、これに限らず、RWM53のアドレス「F000(H)」には、設定値データ(_NB_RANK)として、「1(D)」～「6(D)」のいずれかの値を記憶してもよい。すなわち、設定値データを「1(D)」～「6(D)」で管理してもよい。

【0851】

そして、設定変更状態に移行するときは、RWM53のアドレス「F000(H)」の設定値データ(_NB_RANK)をクリア(「0」に)し、設定値を確定させる操作(たとえば、スタートスイッチ41をオンにする)が行われると、RWM53のアドレス「F000(H)」に、設定値データ(_NB_RANK)として、「1(D)」～「6(D)」のいずれかの値を記憶してもよい。

この場合、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図98のステップS458で設定値が正常範囲でない(設定値エラーが発生した)と判断して、ステップS2811の復帰不可能エラー処理2(S_ERROR_STOP)に進み、復帰不可能エラー状態としてもよい。

【0852】

(7) 上記実施形態では、図89に示すように、デジット1～5用のデジット信号(デジット1～5信号)を出力ポート3から出力し、デジット1～5用のセグメント信号(セ

10

20

30

40

50

グメント1 A～1 P 信号) を出力ポート4 から出力し、デジット6～9 用のデジット信号(デジット6～9 信号) を出力ポート6 から出力し、デジット6～9 用のセグメント信号(セグメント2 A～2 P 信号) を出力ポート7 から出力した。

そして、デジット1～5 を点灯させるときは、出力ポート3 からデジット信号を出力し、かつ出力ポート4 からセグメント1 信号を出力した。また、デジット6～9 を点灯させるときは、出力ポート6 からデジット信号を出力し、かつ出力ポート7 からセグメント2 信号を出力した。すなわち、使用領域のプログラム(第1 プログラム) によって点灯を制御するデジット1～5 と、使用領域外のプログラム(第2 プログラム) によって点灯を制御するデジット6～9 とで、使用する出力ポートを分けた。

【0853】

しかし、これに限らず、たとえば、使用領域のプログラム(第1 プログラム) によって点灯を制御するデジット1～5 と、使用領域外のプログラム(第2 プログラム) によって点灯を制御するデジット6～9 とで、使用する出力ポートを兼用としてもよい。

図110 は、第5 実施形態における出力ポートの変形例を示す図である。

図110 に示すように、デジット1～9 用のセグメント信号(セグメントA～P 信号) を出力ポート3 から出力するようにしてもよい。また、デジット1～5 用のデジット信号(デジット1～5 信号) については、出力ポート2 から出力し、デジット6～9 用のデジット信号(デジット6～9 信号) については、出力ポート4 から出力することができる。

この場合、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート4 (デジット6～9 信号の出力ポート) の出力をオフ(「00000000 (B)」) にすることにより、管理情報表示LED74 のデジット6～9 をすべて消灯したままにすることができる。

【0854】

(8) 上記実施形態では、図91 に示すように、RWM53 の使用領域に、デジット1 信号～デジット5 信号を出力するためのLED 表示カウンタ1 (_CT_LED_DSP1) を設け、RWM53 の使用領域外に、デジット6 信号～デジット9 信号を出力するためのLED 表示カウンタ2 (_SC_LED_DSP2) を設けた。すなわち、デジット1～5 を点灯させるためのLED 表示カウンタと、デジット6～9 を点灯させるためのLED 表示カウンタとを、別個独立して設けた。しかし、これに限らない。

【0855】

図111 は、第5 実施形態におけるLED 表示カウンタの変形例を示す図である。

図111 に示すように、RWM53 の使用領域に、1 周期が5 割込みのLED 表示カウンタ1 (_CT_LED_DSP1) を設け、このLED 表示カウンタ1 (_CT_LED_DSP1) の値に基づいて、デジット1 信号～デジット5 信号を出力するとともに、デジット6 信号～デジット9 信号を出力してもよい。すなわち、デジット1～5 を点灯させるためのLED 表示カウンタと、デジット6～9 を点灯させるためのLED 表示カウンタとを、兼用としてもよい。

【0856】

この場合、図107 の比率表示処理(S_LED_OUT) のステップS1471 において、LED 表示カウンタ1 (_CT_LED_DSP1) の値を取得し、D レジスタに記憶する。

次のステップS1472 では、比率表示要求があるか否かを判断する。具体的には、D レジスタに記憶したLED 表示カウンタ1 の値と「11110000 (B)」とをAND 演算し、AND 演算結果が「0」のときは比率表示要求ありと判断して、ステップS1475 に進み、AND 演算結果が「0」でないときは比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。

【0857】

ここで、LED 表示カウンタ1 の値が「00001000 (B)」、「00000100 (B)」、「00000010 (B)」、又は「00000001 (B)」であるときは、AND 演算結果が「0」になるため、比率表示要求ありと判断して、ステップS1475 に進む。

これに対し、LED 表示カウンタ1 の値が「00010000 (B)」であるときは、

10

20

30

40

50

AND演算結果が「0」にならないため、比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。この場合、出力ポート6及び7の出力が維持されるため、管理情報表示LED74のデジット6～9の表示態様は、前回の割込み処理時の表示態様と同一となる。たとえば、前回の割込み処理時にデジット6に「7」を点灯表示させていたときは、今回の割込み処理時でもデジット6に「7」を点灯表示させる。

【0858】

なお、ステップS1472において、比率表示要求なしと判断したときは、出力ポート6（デジット6～9信号の出力ポート）及び出力ポート7（デジット6～9用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「00000000（B）」）にして、管理情報表示LED74のデジット6～9をすべて消灯させてもよい。

【0859】

（9）たとえば、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で電源がオンにされたときと、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときとで、RWM53の初期化範囲を異ならせてもよい。

具体的には、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で電源がオンにされたときは、RWM53の初期化範囲として、たとえば、使用領域のアドレス「F001（H）」～「F1FF（H）」、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」をセットする。この場合、RWM53のアドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）、及び使用領域外のアドレス「F210（H）」～「F291（H）」については、初期化（クリア）せずに維持する。

【0860】

これに対し、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、RWM53の初期化範囲として、たとえば、アドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）を含む、使用領域の全範囲（アドレス「F000（H）」～「F1FF（H）」）、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」をセットする。この場合、使用領域外のアドレス「F210（H）」～「F291（H）」については、初期化（クリア）せずに維持するが、アドレス「F000（H）」の設定値データ（_NB_RANK）については、初期化（クリア）する。なお、この場合、設定値データ（_NB_RANK）は「0」になるので、設定値は「1」になる。これにより、設定変更状態に移行させるだけで、設定値を「1」に変更することができる。

【0861】

また、設定キースイッチ152がオンであり、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153がオフである状況下で電源がオンにされたときも、設定キースイッチ152及びリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときも、いずれも、設定変更状態に移行可能にすることができる。

【0862】

（10）上記実施形態では、電源断復帰正常時用のRWM53の初期化範囲として、RWM53の使用領域のアドレス「F001（H）」～「F1FF（H）」、及び使用領域外のアドレス「F292（H）」～「F3FF（H）」をセットした。

しかし、RWM53の初期化範囲は、上述した範囲に限らず、スロットマシン10の仕様に応じて、適宜設定することができる。

【0863】

たとえば、図84のRWM53のアドレス「F030（H）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）の内容に応じて、RWM53の初期化範囲を異ならせることができる。

具体的には、たとえば、「F030（H）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）のD2ビットが「1」であり、1BB作動中であるときは、RWM53の初期化範囲から、アド

10

20

30

40

50

レス「F030(H)」の作動状態フラグ(_FL_ACTION)を除くことができる。

これに対し、「F030(H)」の作動状態フラグ(_FL_ACTION)のD2ビットが「0」であり、1BB作動中でないときは、RWM53の初期化範囲に、アドレス「F030(H)」の作動状態フラグ(_FL_ACTION)を含めることができる。

【0864】

(11) 上記実施形態では、図94の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)のステップS1490で割込み処理を禁止した。しかし、これに限らず、たとえば、復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)において割込み処理を禁止しなくてもよい。

具体的には、図92のプログラム開始処理(M_PRG_START)のステップS2708又はS2715で「Yes」となり、ステップS2801の復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)に進んだときに、割込み処理を禁止しなくてもよい。

【0865】

そして、復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)の実行中も、図98の割込み処理(I_INTR)を実行可能とし、ステップS2821のLED表示制御(I_LED_OUT)や、ステップS2221の比率表示準備(S_DSP_READY)を実行可能としてもよい。

これにより、復帰不可能エラー処理(C_ERROR_STOP)の実行中も、デジット1～5(クレジット数表示LED76、獲得数表示LED78、設定値表示LED73)や、デジット6～9(管理情報表示LED74)の点灯制御を実行可能としてもよい。

【0866】

(12) 上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作(設定キースイッチ152をオンにした状態で電源をオンにする)を行い、電源断復帰正常と判断されると、RWM53のアドレス「F292(H)」(比率表示番号)は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示LED74(役比モニタ)に役物比率(累計)データ(比率表示番号「5」)が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示LED74には、各種比率情報の1番目の表示項目である指示込役物比率データ(比率表示番号「1」)から表示が開始される。

【0867】

しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に移行させるための操作(設定キースイッチ152をオンにした状態で電源をオンにする)を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示LED74に、まず、「8888」又は「8.8.8.8.」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の1番目の表示項目である指示込役物比率データ(比率表示番号「1」)から表示を開始してもよい。

これにより、デジット6～9のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にすることができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。

設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰異常と判断されたときも同様に、管理情報表示LED74に、まず、「8888」又は「8.8.8.8.」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の1番目の表示項目である指示込役物比率データ(比率表示番号「1」)から表示を開始してもよい。

【0868】

(13) たとえば、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ(RWMクリアスイッチ)153もオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ152をオンにし、かつリセットスイッチ153をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ153をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ152をオンにし、かつリセットスイッチ153もオンにした状態で電源をオンにしたときのいずれにおいても、管理情報表示LED74(役比モニタ)のデジット6～9に、まず、「8888」又は「8.8.8.8.」等の比率情報と異なる特定の情報を表示することができる。

【0869】

10

20

30

40

50

その後、管理情報表示LED74（役比モニタ）のデジット6～9には、電源オン時の各種スイッチのオン／オフの状態、及び電源断復帰正常と判断されたか又は電源断復帰異常と判断されたかに応じた情報を表示する。これにより、電源オン時に、デジット6～9のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にすることができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。

【0870】

また、設定キースイッチ152をオンにし、かつリセットスイッチ153をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ153をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ152をオンにし、かつリセットスイッチ153もオンにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示LED74（役比モニタ）のデジット6～9に「8888」又は「8.8.8.8.」等の比率情報と異なる特定の情報を表示するが、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153もオフにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示LED74に上記の特定の情報を表示しなくてもよい。

【0871】

（14）上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ152をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、RWM53における管理情報表示LED74（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「F292（H）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「F297（H）」のLED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。

しかし、これに限らず、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、RWM53における管理情報表示LED74（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「F292（H）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「F297（H）」のLED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。

【0872】

たとえば、管理情報表示LED74（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「5」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されると、管理情報表示LED74には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、役物比率（累計）データが表示される。

【0873】

また、電源をオフにする直前に、管理情報表示LED74（役比モニタ）に、役物比率（累計）データ（比率表示番号「5」）が、たとえば「1000ms」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、管理情報表示LED74には、役物比率（累計）データが、「4791.84ms」－「1000ms」＝「3791.84ms」間表示される。その後、比率表示番号「6」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示LED74に順次表示される。

このように、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【0874】

（15）上記実施形態では、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、RWM53における管理情報表示LED74（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「F292（H）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「F297（H）」のLED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。

しかし、これに限らず、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、RWM53における管理情報表示LED74（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「F292（H）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「F297（H）」のLED表示カウンタ2（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。

【0875】

たとえば、管理情報表示LED74（役比モニタ）に連続役物比率（6000遊技）データ（比率表示番号「2」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されると、管理情報表示LED74には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、連続役物比率（6000遊技）データが表示される。

【0876】

また、電源をオフにする直前に、管理情報表示LED74（役比モニタ）に、連続役物比率（6000遊技）データ（比率表示番号「2」）が、たとえば「3000ms」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、管理情報表示LED74には、連続役物比率（6000遊技）データが、「4791.84ms」－「3000ms」＝「1791.84ms」間表示される。その後、比率表示番号「3」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示LED74に順次表示される。

このように、設定キースイッチ152をオフにし、かつリセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）153をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【0877】

（16）上記実施形態では、リール31の回転中を含む、スタートスイッチ受け付け処理（図97のステップS279）～遊技終了チェック処理（図97のステップS301）の間（遊技中）は、設定変更不可に設定し、この間は、設定変更不可フラグをオンにした。

しかし、これに限らず、設定変更不可の期間を設けず、したがって、設定変更不可フラグを設けずに、常時、設定変更可能にしてもよい。

【0878】

（17）上記実施形態では、図98の割込み処理（I_INTR）のステップS2770で電源断が発生したか否かを判断し、電源断が発生したと判断したときは、ステップS2771の電源断処理（I_POWER_DOWN）に進み、電源断が発生していないと判断したときは、ステップS2771の電源断処理（I_POWER_DOWN）をスキップして、ステップS454に進んだ。

しかし、これに限らず、たとえば、図98の割込み処理（I_INTR）中には電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行せずに、電源断の発生を検知したときは、図98の割込み処理（I_INTR）とは別の割込み処理を実行し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行してもよい。

この場合、図98の割込み処理（I_INTR）の実行中に電源断の発生を検知したときは、当該割込み処理（I_INTR）の実行中は別の割込み処理を起動せず、当該割込み処理（I_INTR）の終了後に別の割込み処理を起動し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。

【0879】

（18）上記実施形態では、遊技機として、スロットマシン10を例に挙げたが、これに限らない。たとえば、遊技媒体として、遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス

10

20

30

40

50

遊技機)や、カジノマシンにも、本願発明を適用することができる。

(19) 第1～第5実施形態、及び第1～第5実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせで実施することが可能である。

【0880】

<第6実施形態>

図112は、第6実施形態におけるメインCPU55の内蔵メモリを示す図である。図中、(A)は内蔵メモリの概要を示す図であり、(B)は内蔵メモリ内の記憶領域のうち内蔵レジスタ領域を示す図である。図112では、内蔵メモリのうち、本実施形態に係る部分のみを示しており、内蔵メモリのすべてを示しているわけではない。

なお、図83(第5実施形態)においても内蔵メモリを示している。ここで、第6実施形態では、図83の「使用領域内」を「第1」と称し、「使用領域外」を「第2」と称する。また、図83の「制御領域」を「プログラム領域」と称する。このように、第6実施形態では、第5実施形態と称呼が異なるが、実質的な機能が異なるものではない。

【0881】

ROM54の領域中、第1プログラム領域及び第1データ領域は、使用領域内(遊技の進行に関係するデータを記憶するための領域)に相当し、第2プログラム領域及び第2データ領域は、使用領域外(遊技の進行に関係しないデータを記憶するための領域。特に、役比モニタの表示に関するデータを記憶するための領域。)に相当する。

【0882】

図166と同様に、ROM54は、アドレス「0000h」～「2FFFh」の範囲を有し、「12K」バイトの記憶領域を有する。この記憶領域中、第1プログラム領域は「4.5K」バイト、第1データ領域は「3.0K」バイトに設定されている。

さらに、RWM53中、第1作業領域及び第1スタック領域は、第1プログラム領域に記憶された第1プログラム(遊技の進行に関係するプログラム)の実行中に使用される(更新される、参照される)記憶領域である。同様に、第2作業領域及び第2スタック領域は、第2プログラム領域に記憶された第2プログラム(遊技の進行に関係しないプログラム。たとえば、役比モニタの表示に関するプログラム。)の実行中に使用される(更新される、参照される)記憶領域である。

また、第1プログラム領域に記憶された第1プログラムでは、第2作業領域及び第2スタック領域のデータを更新できないが、第2作業領域及び第2スタック領域のデータを参照することは可能である。

同様に、第2プログラム領域に記憶された第2プログラムでは、第1作業領域及び第1スタック領域のデータを更新できないが、第1作業領域及び第1スタック領域のデータを参照することは可能である。

【0883】

図83(第5実施形態)の例では、1つの内蔵レジスタエリアを備えている。そして、内蔵レジスタエリアに汎用レジスタを備えている。

これに対し、第6実施形態では、内蔵レジスタ領域(内蔵レジスタエリアと同義)には、レジスタバンク0とレジスタバンク1とを備える。そして、各レジスタバンク内に、メインレジスタ(表レジスタ)とサブレジスタ(裏レジスタ)とを備えている。メインレジスタは、汎用レジスタを含むものである。

以下の説明では、サブレジスタについては割愛し、「レジスタ」と称するときはメインレジスタを指すものとする。

【0884】

レジスタバンク0の各レジスタは、第1プログラム領域に記憶されたプログラムを実行しているときに使用されるレジスタである。同様に、レジスタバンク1の各レジスタは、第2プログラム領域に記憶されたプログラムを実行しているときに使用されるレジスタである。たとえば、Aレジスタ、Fレジスタ等は、それぞれ、レジスタバンク0及びレジスタバンク1の双方に設けられている。換言すれば、レジスタバンク0のAレジスタと、レジスタバンク1のAレジスタは、異なるレジスタである。

10

20

30

40

50

【0885】

Aレジスタは、アキュムレータである。

Fレジスタは、フラグレジスタであり、その構造については後述する。

B、C、D、E、H、及びLレジスタは、汎用レジスタである。

IX及びIYレジスタは、インデックスレジスタであり、たとえばアドレスを指定するとき等に使用される。

SPレジスタは、スタックポインタレジスタである。SPレジスタは、データをスタック領域に退避させるときにどのアドレスに退避させるかを指定し、かつ、データをスタック領域から復帰させるときにどのアドレスのデータを復帰させるかを指定するレジスタである。

具体的には、レジスタバンク0のSPレジスタは、第1スタック領域（「F1D0h」～「F1FFh」の範囲）のアドレスを指定する。同様に、レジスタバンク1のSPレジスタは、第2スタック領域（「F3E8h」～「F3FFh」の範囲）のアドレスを指定する。

【0886】

レジスタバンク0及び1の外には、I、R、PC、IFFレジスタを備える。

Iレジスタは、インタラプトレジスタであり、割り込み処理を実行するときに使用される。

Rレジスタは、リフレッシュレジスタであり、RWM53のリフレッシュに使用される。

PCレジスタは、プログラムカウンタであり、メモリ上の現在実行中のアドレスを保持するレジスタである。

【0887】

IFFレジスタは、割り込み許可レジスタである。IFFレジスタには、マスカブル割り込み（INT）の許可及び禁止を決定するIFF1レジスタと、ノンマスカブル割り込み（NMI）の処理後にIFF1を復帰させるためのIFF2レジスタとから構成されている。IFF2レジスタは、ノンマスカブル割り込み処理からの復帰以外に、CALLEX命令（後述）の実行後のRETEX命令（後述）による復帰にも使用される。

また、ノンマスカブル割り込み受付け時、又はCALLEX命令の実行時に、IFF1レジスタはクリア（割り込み処理を禁止する値（「0」）に設定）され、マスカブル割り込みは禁止され、IFF2レジスタはこのときの状態（ノンマスカブル割り込み受付け時、又はCALLEX命令の実行時において割り込み禁止状態であったか割り込み許可状態であったか）を保持する。また、RETEX命令又はRETEX命令の実行により、IFF2レジスタ値がIFF1レジスタに移され、マスカブル割り込みの受付け状態を以前の状態に復帰する。

【0888】

図113は、Fレジスタの詳細な構成を示す図である。Fレジスタは、1バイト（8ビット。図中、「D0」～「D7」で示す。）から構成されている。

第6実施形態のFレジスタの構造は、以下の通りである。

（1）D0ビット：キャリーフラグ（C）

キャリーフラグは、演算の結果、桁上がり、又は桁下がりが発生すれば「1」になり、桁上がり、又は桁下がりが発生しなければ「0」になるフラグである。

（2）D1ビット：減算フラグ（N）

減算フラグは、サブトラクトフラグとも称する。直前に実行された命令が減算命令であれば「1」になり、減算命令でなければ「0」になるフラグである。

【0889】

（3）D2ビット：パリティ／オーバーフローフラグ（P／V）

パリティ／オーバーフローフラグは、演算結果中、「1」のビットの数（パリティ）が偶数であれば「1」になり、奇数であれば「0」になるフラグである。また、演算の結果、オーバーフローが生じたときは「1」になり、オーバーフローが生じなければ「0」になるフラグである。

（4）D3ビット：レジスタバンクモニタ（RB）

レジスタバンクモニタは、レジスタバンク0の使用中は「0」になり、レジスタバンク

10

20

30

40

50

1の使用中は「1」になるフラグである。したがって、FレジスタのD3ビットを参照することにより、使用中のレジスタバンクが0又は1のいずれであるかを判断可能となる。

【0890】

(5) D4ビット：ハーフキャリーフラグ(H)

ハーフキャリーフラグは、演算時、下位4ビットから上位4ビットに桁上がりがあったときは「1」になり、桁上がりがないときは「0」になるフラグである。

(6) D5ビット：第2ゼロフラグ(TZ)

第2ゼロフラグは、演算結果が「0」であるときは「1」になり、演算結果が「0」でなければ「0」になるフラグである。

(7) D6ビット：ゼロフラグ(Z)

ゼロフラグは、上記と同様に、演算結果が「0」であるときは「1」になり、演算結果が「0」でなければ「0」になるフラグである。

(8) D7ビット：サインフラグ(S)

サインフラグは、演算結果が正(プラス)であれば「0」になり、負(マイナス)であれば「1」になるフラグである。

【0891】

図114は、第6実施形態におけるスタック領域を示す図である。図112に示すように、RWM53には、第1プログラム用の第1スタック領域(「F1D0h」～「F1FFFh」)と、第2プログラム用の第2スタック領域(「F3E8h」～「F3FFFh」)とを備える。

上述したように、第1スタック領域にデータを記憶する(積む、退避する、スタックする等とも称する。)場合には、最終アドレスから昇順(逆順)に積んでいく。たとえば、第1スタック領域に、最初に2バイトのデータを積む場合には、「F1FFFh」及び「F1FEh」にデータを記憶する。

第2スタック領域についても上記と同様であり、最終アドレス(F3FFFh)から順に積んでいく。

【0892】

また、スタック領域のうち、どのアドレスにデータを積むかを示す値を記憶しておくものが、SPレジスタである。SPレジスタは、図112に示すように、レジスタバンク0及び1の双方に設けられ、レジスタバンク0内のSPレジスタが、第1スタック領域のどのアドレスにデータを積むかを記憶する。同様に、レジスタバンク1内のSPレジスタが、第2スタック領域のどのアドレスにデータを積むかを記憶する。

【0893】

図114に示すように、レジスタバンク0のSPレジスタには、電源投入時に、「LDS P, F200h」の命令により、初期値「F200h」が記憶される。

次に、何らかのプログラム(CALL命令(「第1の呼出し命令」とも称する。)、CALLEX命令(「第2の呼出し命令」とも称する。)、PUSH命令(「レジスタの退避命令」とも称する。)等)が実行されて、第1スタック領域の「F1FFFh」及び「F1FEh」の2バイト領域にデータを積んだ場合には、レジスタバンク0のSPレジスタ値は「F1FEh」に更新される。なお、図114の例では、「CALL mn」が実行された例を示している。

次に、第1スタック領域の「F1FFFh」及び「F1FEh」に記憶されたデータを呼び出す場合には、何らかのプログラム(RET命令(「第1の戻り命令」とも称する。)、RETEX命令(「第2の戻り命令」とも称する。)、POP命令(「レジスタの復帰命令」とも称する。)等)を実行する。そして、当該命令により、「F1FEh」及び「F1FFFh」の2バイト記憶領域に記憶されたデータが呼び出される。たとえば、RET命令(図114の例)によりCALL後の命令に戻る(スタック領域に保存されているプログラムカウンタのプログラムに戻る(戻り番地のプログラムに戻る))とともに、レジスタバンク0のSPレジスタ値は「F1FEh」から「F200h」に更新される。

【0894】

10

20

30

40

50

第2スタック領域についても上記と同様である。

レジスタバンク1のSPレジスタには、電源投入時に、「LD SP, F400h」の命令により、初期値「F400h」が記憶される。

次に、何らかのプログラム(CALL命令、PUSH命令等)が実行されて、第2スタック領域の「F3FFh」にデータを積んだ場合には、レジスタバンク1のSPレジスタ値は「F1FFh」に更新される。

次に、第2スタック領域の「F3FFh」に記憶されたデータを呼び出す場合には、何らかのプログラム(RET命令、RETEX命令、POP命令等)を実行する。そして、当該命令により、「F3FFh」の1バイト記憶領域に記憶されたデータが呼び出され、RET命令又はRETEX命令によりCALL後の命令に戻るとともに、レジスタバンク1のSPレジスタ値は「F3FFh」から「F400h」に更新される。

10

【0895】

ここで、命令の詳細は後述するが、本実施形態においては、CALLEX命令は、第1プログラム(レジスタバンク0のとき)には有する命令であり、第2プログラム(レジスタバンク1のとき)には有さない命令である。

また、RETEX命令は、第1プログラム(レジスタバンク0のとき)には有さない命令であり、第2プログラム(レジスタバンク1のとき)には有する命令である。

【0896】

図115は、第6実施形態における主要な命令を示す図である。第6実施形態において、命令の種類は数千にも及ぶが、このうち、図115では、代表的な3種類を示している。

20

図中(A)は、LDF命令を示す。

図115において、まず、命令文におけるオペコードとオペランドについて説明する。

図中(A)に示すように、命令が「LDF HL, mn」であるとき、前半の「LDF」をオペコード(関数)と称し、後半の「HL, mn」をオペランド(引数)と称する場合がある。LDF命令は、LD(ロード)命令の一態様(特殊形。なぜ特殊であるかについては後述する。)である。また、「HL」は、HLレジスタを示し、「mn」は、アドレスを示す。そして、「LDF HL, mn」の命令は、アドレス「mn」値をHLレジスタに記憶することを指示する命令である。

なお、後述するように、LDF命令は、アドレス値を所定のレジスタに記憶することを指示する命令に限らず、所定値(ただし、「所定値」は、所定の範囲内に限られる(後述))を所定のレジスタに記憶することを指示する命令の場合もある。

30

【0897】

具体的には、たとえば「LDF HL, 1200h」が実行されると、

1200h = 0001 / 0010 / 0000 / 0000 (4ビットごとに「/」を入れている。以下同じ。)

であるので、

Hレジスタ値 = 0001 / 0010

Lレジスタ値 = 0000 / 0000

となる。

【0898】

さらにまた、LDF命令は、「1200h」～「1DFF」の範囲の値をレジスタ(この例ではHLレジスタ)に記憶する命令に限られる。それ以外のロード命令のオペコードは、「LDF」ではなく「LD」を用いる。

40

すなわち、

LDF HL, mn (mn = 1200h ~ 1DFFh)

LD HL, mn (mn ≠ 1200h ~ 1DFFh)

である。

【0899】

図116は、LDF命令及びLD命令の態様を示す図である。図112に示すように、第1データ領域の範囲は、アドレス「1200h」～「1DF3h」である。したがって

50

、第1データ領域のアドレスを指定するロード命令の場合には、すべてLDF命令で実行可能である。

これに対し、第2データ領域は、アドレス「2600h」～「2FBEh」の範囲である。したがって、第2データ領域のアドレスを指定するロード命令の場合には、オペコード「LDF」を使用することができず、オペコード「LD」を使用する。

図116中、(A)は、アドレス「1200h」～「1DFFh」の範囲（第1データ領域）を指定するLDF命令を示し、(B)は、アドレス「2600h」～「2FBEh」の範囲（第2データ領域）を指定するLD命令を示す。

【0900】

また、ロード命令は、所定のアドレス値を所定のレジスタに記憶する命令に限らず、たとえばいずれかのレジスタ値を他のいずれかのレジスタに記憶する命令にも用いられる。

図116(C)は、LDF命令を用いて所定値「xy」（「1200h」～「1DFFh」の範囲内）をHLレジスタに記憶する命令である「LDF HL, xy」を示している。このように、「xy」の値が「1200h」～「1DFFh」の範囲内であるときは、当該値を所定レジスタに記憶する命令についても、LDF命令を用いることができる。

たとえば、タイマ値「5000(D)」(1388h)をHLレジスタに記憶する命令の場合には、「LDF HL, 1388h」となる。

さらにまた、図116(D)は、LD命令を用いて所定のレジスタ値（この例ではHLレジスタ値）を他の所定のレジスタ（この例ではAレジスタ）に記憶する命令である「LD A, (HL)」を示している。所定のレジスタ値を他の所定のレジスタにコピーするような命令において、コピー元の所定のレジスタ値又は所定値が「1200h」～「1DFFh」の範囲外であるような場合には、(LDF命令ではなく)LD命令が用いられる。

【0901】

また、「LDF HL, mn」や「LD HL, mn」のようなすべての命令は、実際には符号化されてROM54のプログラム領域に記憶される。

ここで、第6実施形態では、「LDF HL, mn」のコードサイズは2バイトであり、「LD HL, mn」のコードサイズは3バイトである。

まず、「LDF HL, mn」の命令の場合には、「mn」の範囲は、「1200h」～「1DFFh」であるが、「1200h」及び「1DFFh」（いずれも16進数）を、それぞれ10進数及び2進数で表すと、

$$1200h = 4608(D) = 0001 / 0010 / 0000 / 0000(B)$$

$$1DFFh = 7679(D) = 0001 / 1101 / 1111 / 1111(B)$$

となる。

【0902】

そして、「1200h」を基準値「0」としたとき、「1DFFh」は、「3070(D)」又は「1011 / 1111 / 1110(B)」(12ビット)となる。

そこで、LDF命令において、アドレス値を指定するためのオペコードでは、「1200h」を値「0」とする。これにより、アドレス値「mn」(mn = 「1200h」～「1DFFh」)を指定するためには、12ビットで足りることとなる。

【0903】

また、命令のすべての数がたとえば「3000」であると仮定し、各命令ごとに固有の値を割り当てると仮定する。

この場合、

$$3000(D) = 1011 / 1011 / 1000(B) \quad (12ビット)$$

であるので、「0000 / 0000 / 0000(B)」～「1011 / 1011 / 1000(B)」に割り当てることができる。

そして、特に重要な命令、具体的にはたとえば使用頻度の高い命令の場合には、小さい値を割り当てる。本実施形態では、「LDF HL」のコード値を「1101」に割り当てる(4ビット)。

よって、「LDF HL」が4ビットであり、「mn」が12ビットであるので、合計

で16ビットすなわち2バイトとなる。よって、「LDF HL, mn (mn = 1200h ~ 1DFFh)」のコードサイズは、2バイトとなる。

【0904】

一方、ロード命令のうち、「mn」の範囲が「1200h」～「1DFFh」の範囲外である場合、特に、第2データ領域の範囲「2600h」～「2FBEh」を指定する場合には、以下ようになる。

第2データ領域の範囲のうち、アドレス値が最も大きいのは、「2FBEh」であるので、

「2FBEh」－「1200h」

= 1DBEh

= 1 / 1101 / 1011 / 1110 (B)

となり、13ビットとなる。

すなわち、上記のように「1200h」を基準値「0」としたとき、「2FBEh」は13ビットで表すことができる。

そこで、「LD HL」をコード化したときには、上記「LDF HL」と同様に4ビットとし、「LD HL, mn」(mn ≠ 1200h ~ 1DFFh)については、「4 + 13 = 17ビット(3バイト)」で表す。

【0905】

また、上述の他のロード命令、たとえば「LD A, (HL)」等のような場合でも、上記と同様に、コードサイズは3バイトとする。

なお、「LD HL, mn」のコードサイズが3バイトとするのであれば、「LD HL」については、必ずしも4ビットである必要はなく、11ビット以下であれば、「mn」(mn ≠ 1200h ~ 1DFFh)が13ビットであるから、これらの合計で24ビット(3バイト)以内に収めることが可能となる。

【0906】

以上より、第6実施形態において、ロード命令のコードサイズは、

LDF HL, mn (mn = 1200h ~ 1DFFh) : 2バイト(16ビット)

LD HL, mn (mn ≠ 1200h ~ 1DFFh) : 3バイト(17ビット)

LD A, (HL) (「A」や「HL」は任意) : 3バイト

となる。

これにより、第1データ領域のアドレスを指定してHLレジスタに記憶する「LDF HL, mn (mn = 1200h ~ 1DFFh)」のコードサイズは、他のロード命令のコードサイズよりも1バイト少なく済むので、第1プログラム領域の記憶容量を節約することが可能となる。

【0907】

特に、第1プログラム領域には、遊技の進行に関係するプログラムを記憶するので、第2プログラム領域に記憶するプログラム、換言すれば遊技の進行に関係しないプログラム(役比モニタに関するプログラム)よりも容量が増大しやすい。たとえば、遊技に関する抽選処理や、遊技状態を移行するための処理、リールを駆動するための処理、遊技の結果(停止表示した図柄組合せ)に応じて遊技価値(遊技媒体)を付与する処理などは、第1プログラムで実行している。そこで、第1プログラム領域に記憶するロード命令のうち、アドレス「1200h」～「1DFFh」を呼び出すロード命令のコードサイズを小さくすることによって、第1プログラム領域に、より多くのプログラムを記憶することが可能となる。

一方、第2プログラム領域に記憶されるプログラムのうち、第2データ領域内のアドレスを指定するロード命令のオペコードは、すべて「LD」で統一される。これにより、第2プログラム領域に記憶されるプログラムでは、プログラムソースの正当性の確認をより容易に行うことができる。換言すれば、プログラム容量(コードサイズ)の削減よりも、プログラムの見やすさを重視した設計とすることが可能となる。

【0908】

10

20

30

40

50

上述した L D F 命令及び L D 命令は、具体的には、たとえば以下のように使用される。

(1) 例 1

1 ライン表示判定 (M_LINE_JUDGE) において、払出し枚数テーブルをセットする処理を実行する。この処理は、H L レジスタに、払出し枚数テーブル (TBL_WIN_CTL) の先頭アドレス「1 4 0 0 h」を記憶する処理である。ここで指定するアドレスは「1 4 0 0 h」であるので、L D F 命令で実行可能となる。よって、この命令は、

L D F H L, 1 4 0 0 h

となる。

【0 9 0 9】

(2) 例 2

リール回転開始準備において、図柄制御データテーブルセットでは、H L レジスタに、図柄制御データテーブル (TBL_PIC_DAT) の先頭アドレス「1 2 0 0 h」を記憶する処理を実行する。ここで指定するアドレスは「1 2 0 0 h」であるので、L D F 命令で実行可能となる。よって、この命令は、

L D F H L, 1 2 0 0 h

となる。

【0 9 1 0】

(3) 例 3

リール制御データアドレスセット (C_RLDAT_SET) において、先頭 RWM アドレス要求セットでは、当該処理の 1 つに、C レジスタ値を A レジスタに記憶する処理を有する。この処理は、図 1 1 6 (C) に示す処理と同様であるので、

L D A, C

となる。

(4) 例 4

リール制御データアドレスセット (C_RLDAT_SET) において、指定アドレスデータセットでは、当該処理の 1 つに、H L レジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを A レジスタに記憶する処理を有する。この処理は、図 1 1 6 (C) に示す処理と同様であるので、

L D A, (H L)

となる。

【0 9 1 1】

第 2 プログラムで参照する ROM 5 4 のデータ領域は、「1 2 0 0 h」～「1 D F F h」の範囲外である。したがって、第 2 プログラムで参照する ROM 5 4 のデータ領域のアドレスを指定する際には、「L D H L, m n」(m n ≠ 1 2 0 0 h ~ 1 D F F) を使用する。

以下にこの例を示す。

(5) 例 5

図 1 0 7 に示す比率表示処理 (S_LED_OUT) において、ステップ S 2 5 3 1 の点減ビット検査回数テーブルアドレスセットでは、H L レジスタに、点減ビット検査回数テーブル (TBL_FLASH_CHK ; 図 1 0 8) の先頭アドレス「2 5 1 0 h」から「1」を減算した値を記憶する処理を実行する。この場合の命令は、

L D H L, 2 5 0 F h

となる。

【0 9 1 2】

(6) 例 6

図 1 0 7 に示す比率表示処理 (S_LED_OUT) において、ステップ S 2 5 3 2 の識別セグ点減ビット検査回数セットでは、当該処理の 1 つに、H L レジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、B レジスタに記憶する処理を有する。この場合の命令は、

L D B, (H L)

となる。

10

20

30

40

50

(7) 例7

図107に示す比率表示処理(S_LED_OUT)において、ステップS1477の識別セグメント取得では、当該処理の1つに、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、Aレジスタに記憶する処理を有する。この場合の命令は、

LD A, (HL)

となる。

【0913】

このように、LD命令(LDをオペコードとした命令。「第1のロード命令」とも称する。)は、第1プログラムを構成する命令として複数有し、第2プログラムを構成する命令としても複数有する。しかし、LDF命令(LDFをオペコードとした命令。「第2のロード命令」又は「特殊ロード命令」とも称する。)は、第1プログラムを構成する命令として複数有するが、第2プログラムを構成する命令としては有さない。

また、LD命令であっても、2バイトデータをHLレジスタに記憶する命令とすることができる。しかし、LDF命令で2バイトデータをHLレジスタに記憶する方がコードサイズを小さくすることができる。ただし、LDF命令の場合には、2バイトデータの範囲に制限がある。

【0914】

上述したLDF命令及びLD命令における具体例1～7は、スロットマシン(たとえば風営法上の回胴式遊技機)における各種処理を例示したものであるが、いずれも具体例1～7でのみ適用される命令ではなく、ぱちんこ遊技機における汎用的な各種処理においても問題なく適用可能である。

ぱちんこ遊技機においても、スロットマシンと同様に、第1プログラム領域と第2プログラム領域を備えており、第1プログラム領域には遊技の進行に係るプログラムを記憶し、第2プログラム領域には遊技の進行に係らないプログラム(たとえば、ベース(通常時において「賞球払出数/総排出数×100」で算出される値を指す。以下同じ。))を表示するベースモニタに関するプログラム。)を記憶する。このため、第1プログラム領域の方が第2プログラム領域よりも容量が増大しやすい傾向にある。したがって、第1プログラム領域に記憶するプログラムにLDF命令を採用することによる容量圧縮効果が期待できる。

【0915】

また、ぱちんこ遊技機において第1プログラム領域に記憶されるプログラムとしては、たとえば、当否抽選に係る処理、特別図柄の変動停止制御に係る処理、特別図柄又は普通図柄の表示に係る処理、遊技情報(遊技状態、エラー状態、ベース等)の表示に係る処理、大当たり制御に係る処理、各種可動物(大入賞口、開放延長機能を作動させる電動役物等)の可動制御に係る処理、払出制御に係る処理等が挙げられる。これらのプログラムに対して、LDF命令を使用することができる。

特に、ぱちんこ遊技機のベースモニタの表示制御と、スロットマシンの役比モニタの表示制御とでは、表示内容を算出する過程において違いはあるが、最終的に遊技情報をデータとして表示する点において類似する表示制御が行われる。このため、上記具体例5～7は、ぱちんこ遊技機におけるベースモニタの表示制御に対しても適用可能である。

なお、上記に限らず、スロットマシン及びぱちんこ遊技のいずれにおいても、メインCPUで制御されるその他の処理でLDF命令を使用することは、もちろん可能である。

【0916】

説明を図115に戻す。

図115(B)は、CALLEX命令を示す。CALLEX命令は、コール(呼び出し)命令の1つである。

「CALLEX mn」の命令が実行されると、

(1) その時点において割込み許可状態であるか割込み禁止状態であるかにかかわらず、ノンマスクابل割込み(NMI)及びマスクابل割込み(INT)を禁止し、

(2) レジスタバンクを「1」に切り替え、

(3) mnで指定されるアドレスにコールする（呼び出す）

ことを実行する。

本実施形態では、第1プログラム領域内のプログラムから第2プログラム領域内のプログラムを実行する際に、CALLEX命令を実行することによって、第2プログラム領域内のプログラムを実行可能とする。

【0917】

上述したロード命令では、mnの範囲に応じて、LDF命令又はLD命令のいずれかとしたが、第6実施形態のコール命令では、mnの範囲にかかわらず、CALLEX命令を使用する。CALLEX命令は、第1プログラムから第2プログラムを読み出すときに用いられる。

10

ここで、第2プログラム領域は、図112に示すように、アドレス「2000h」～「25FFh」の範囲である。そして、CALLEX命令では、アドレス「2000h」～「25FFh」のうち、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲を呼び出す場合の「CALLEX mn」のコードサイズは2バイトとなり、アドレス「2000h」～「20FFh」以外の範囲を呼び出す場合の「CALLEX mn」のコードサイズは、4バイトとなるように構成されている。

【0918】

ここで、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲は、「FFh」、すなわち1バイトである。この場合に、アドレス値「2000h」のコード値を「0h」にする。これにより、アドレス値「20FFh」を呼び出すときのコード値を「FFh」にすることができるので、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲のいずれを呼び出す場合であっても、「mn」のコードサイズを1バイトに設定することができる。

20

また、「CALLEX」のオペコードをコード化する場合に、第6実施形態では、当該コードを「0100/1000」すなわち1バイトに設定する。これにより、「CALLEX mn」（mn=2000h～20FFh）のコードサイズを2バイトに設定することができる。

【0919】

図117は、CALLEX命令の態様を示す図である。

図中(A)は、「CALLEX 2000h」を示す。この場合の「2000h」に対応するコード値は、上述したように「0000/0000」である。また、「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」である場合の「CALLEX」のコード値は、「0100/1000」である。したがって、「CALLEX 2000h」のコードは、

30

0100/1000/0000/0000

となる。

この命令が実行されると、第2プログラム領域のアドレス「2000h」の命令を呼び出す。

【0920】

また、図中(B)は、「CALLEX 20FFh」を示す。この場合の「20FFh」に対応するコード値は、「1111/1111」である。また、上述と同様に、「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」である場合の「CALLEX」のコード値は、「0100/1000」である。したがって、「CALLEX 20FFh」のコードは、

40

0100/1000/1111/1111

となる。

この命令が実行されると、第2プログラム領域のアドレス「20FFh」の命令を呼び出す。

【0921】

さらにまた、図中(C)は、「CALLEX 2100h」を示す。ここで、「mn」が「20FFh」から「2100h」になると、桁上がりが生じ、「mn」を1バイトで表すことができなくなり、「mn」のコードサイズは2バイトとなる。「mn」=「21

50

00h」の場合には、「mn」のコードは、
0000/0001/0000/0000
となる。

【0922】

さらに、この場合の「CALLEX」のコードも異なる。「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」である場合の「CALLEX」のコードを1バイトとしたが、「mn」の範囲が「2100h」～「25FFh」であるときには、「CALLEX」のコードとして1バイトを用いずに2バイトとする。上述したように、オペコードを1バイトから構成する場合には、数千の命令のうち、256個に限られるため、「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」である場合の「CALLEX」のコードとして1バイトのコードを割り当てたが、「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」でない場合には、「CALLEX」のコードとして2バイトのコードを割り当てている。図117の例では、この場合の「CALLEX」のコードを、

1010/0000/1000/0000
としている。

よって、「mn」=「2100h」であるときの「CALLEX mn」のコードは、
1010/0000/1000/0000/0000/0001/0000/0000
となる。

この命令が実行されると、第2プログラム領域のアドレス「2100h」の命令を呼び出す。

【0923】

さらに、図中(D)は、「CALLEX 25FFh」(第2プログラム領域の最後のアドレスを指定する命令)を示す。第2プログラム領域のアドレスを指定するときの最大値が「25FFh」となる。

「2000h」のコードを「0」としたとき、「25FFh」は、
0000/0101/1111/1111
となる。

よって、「CALLEX 25FFh」のコードは、
1010/0000/1000/0000/0000/0101/1111/1111
となる。

この命令が実行されると、第2プログラム領域のアドレス「25FFh」の命令を呼び出す。

【0924】

以上のように、第6実施形態の「CALLEX mn」命令では、「mn」の範囲が「2000h」～「20FFh」の範囲内であればコードサイズが2バイトの命令となり、「mn」の範囲が上記範囲以外であればコードサイズが4バイトの命令となる。

よって、呼び出す回数が多い命令ほど、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲内に集約しておけば、それだけ、コードサイズが2バイトで済む命令が多くなる。これにより、命令を記憶するROM54の記憶容量を節約することが可能となる。

また、第2プログラム領域のアドレス「2000h」～「25FFh」の範囲のうち、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲に、第1プログラムから第2プログラムを呼び出す際のアドレスを収めておくことによって、第2プログラムを確認するときに、第1プログラムから呼び出されるプログラムであることを容易に把握することができる。

【0925】

説明を図115に戻す。

図115(C)は、RETEX命令を示す。このRETEX命令は、従来のリターン命令に対応する命令である。

RETEX命令は、

(1) ノンマスカブル割込み(NMI)、及びマスカブル割込み(INT)をCALLEX命令前の状態にし、

10

20

30

40

50

(2) レジスタバンクを「0」に切り替え、

(3) リターン (RET) する (CALL EX 前の状態 (CALL EX の次の命令 (戻り番地のプログラム)) に戻る)

ことを実行する。

これにより、第1プログラム領域内のプログラムを実行可能とする。

なお、CALL EX 命令時の状態が割込み許可状態であるときは、RET EX 命令によって割込み許可状態にする。一方、CALL EX 命令時の状態が割込み禁止状態であるときは、RET EX 命令によって割込み禁止状態にする。

【0926】

従来の一般的なコール／リターン命令では、コール命令によってプログラムを呼び出し、当該プログラムを実行した後、リターン命令によって当該コール命令後に戻るものである。

10

これに対し、本実施形態では、CALL EX 命令においてプログラムを呼び出し、当該プログラムを実行した後、RET EX 命令によって当該CALL EX 命令後に戻るものである。

以上の点について、より詳しく説明する。

【0927】

図118は、従来のCALL命令及びRET命令の一例を示す図である。

この例では、第1プログラムの実行中に、第2プログラムを呼び出す例を示している。

第1プログラムの実行中に第2プログラムを呼び出す場合には、少なくとも、以下の処理を実行する必要がある。

20

「1」割込み管理処理

処理の煩雑化を防ぐため、第2プログラムの実行中は、割込み処理が実行されないようにする。

「2」SPレジスタ切替え処理

第2プログラムで用いるスタック領域は、第1プログラムで用いるスタック領域と異なるため、SPレジスタを切り替える必要がある。

「3」レジスタ管理処理

第2プログラムの実行中にレジスタを使用したときは、そのレジスタ値を引き継いで第1プログラムに戻らないようにする必要がある。

30

【0928】

以上を遵守するため、図118で例示したプログラムには、以下に示す命令が含まれる。

まず、第1プログラムの実行中に第2プログラムを実行するときは、割込み処理を禁止する。割込み禁止命令は、図中、DI命令である。これが、上記「1」に対応する命令である。なお、割込み禁止命令であるDI命令と対をなすのが、割込み許可命令であるEI命令である。なお、DI命令ではマスカブル割込み処理を禁止することはできるが、ノンマスカブル割込み処理 (NMI) を禁止することはできない。

【0929】

DI命令の実行後、AFレジスタを退避するため、「PUSH AF」を実行する。この命令は、上記「3」に対応する命令である。なお、PUSH命令とは、スタック領域にデータを格納する命令である。すなわち、Aレジスタ値及びFレジスタ値をスタック領域に記憶する命令を実行する。

40

次の「CALL S__CHERR_CHK」命令は、第2プログラムの1つである「S__CHERR_CHK」 (投入・払出しセンサ異常管理) を呼び出す命令である。この例では、第2プログラムとして「S__CHERR_CHK」を挙げている。

この「S__CHERR_CHK」 (第2プログラム) を終了すると、「POP AF」命令により、退避していたAFレジスタを復帰させる。この命令は、スタック領域のデータを呼び出す命令であり、上記「3」に対応する命令である。次に、EI命令により、割込み処理を許可する (上記「1」に対応する命令)。

【0930】

50

「S__CHERR__CHK」（第2プログラム）において、「LD（__SB__STACK2），SP」は、第1プログラム用のSPレジスタ値を第2スタック領域の所定の番地に退避（記憶）する命令（上記「2」に対応する命令）である。

次の「LD SP，@STACK2」は、第2プログラム用のSPレジスタをセットする命令（上記「2」に対応する命令）である。

次に、「PUSH GPR」及び「PUSH QI」をそれぞれ実行し、レジスタを退避させる。ここで、「GPR」は、退避するレジスタの種類を示し、A、F、B、C、D、E、H、及びLレジスタに相当する。また、「GPR」には、Q及びIレジスタが含まれないため、「PUSH GPR」に加えて「PUSH QI」を実行し、Q及びIレジスタを退避させる（上記「3」に対応する命令）。

10

【0931】

そして、当該第2プログラムの実行後、レジスタ及びSPレジスタを復帰させる。「POP QI」により、Q及びIレジスタを復帰させる。さらに、「POP GPR」により、A、F、B、C、D、E、H、及びLレジスタを復帰させる（これらは、上記「3」に対応する命令）。

次に、「LD SP，（__SB__STACK2）」により、SPレジスタを復帰させる（上記「2」に対応する命令）。

そして、RETにより、CALL命令前の状態に戻す。

【0932】

以上のようにして、一般的なコール／リターン命令では、上記「1」～「3」に対応する命令として、第1プログラムでは、

20

DI

PUSH AF

POP AF

EI

を実行する必要がある。

また、第2プログラムでは、

LD（），SP

PUSH GPR

PUSH QI

POP QI

POP GPR

LD SP，（）

を実行する必要がある。

30

【0933】

これに対し、本実施形態におけるCALLEX命令では、上述したように、割込みを禁止する処理と、レジスタバンクを0から1に切り替える処理とを含んでいる。したがって、CALLEX命令（1命令）によって第2プログラム領域内のプログラムを実行でき、割込み禁止命令（DI命令）やレジスタの退避命令（PUSH命令）を独立して設ける必要がない。

40

また、RETEX命令では、割込みをCALLEX命令前の状態にする処理と、レジスタバンクを1から0に切り替える処理とを含んでいる。したがって、RETEX命令（1命令）によって第1プログラム領域内のプログラムに戻ることができ、割込みを元に戻すための割込み許可命令（EI命令）や、レジスタを復帰させる命令（POP命令）を独立して設ける必要がない。

よって、プログラム容量を削減することが可能となる。

【0934】

さらにまた、CALLEX命令及びRETEX命令により、第2プログラムを実行する直前の第1プログラムの割込み状態に戻ることができる。

したがって、CALLEX命令直前の状態が割込み許可状態であれば、第2プログラム

50

の実行後、R E T E X 命令により、割込み許可状態の第 1 プログラムに戻ることができる。

一方、C A L L E X 命令直前の状態が割込み禁止状態であれば、第 2 プログラムの実行後、R E T E X 命令により、割込み禁止状態の第 1 プログラムに戻ることができる。

【0935】

また、C A L L E X 命令が実行されると、レジスタバンクが 0 から 1 に切り替えられる。さらに、R E T E X 命令が実行されると、レジスタバンクが 1 から 0 に切り替えられる。

このため、C A L L E X 命令が実行されると、レジスタバンク 0 及び 1 の F レジスタの D 3 ビットは「0」から「1」に更新される。また、R E T E X 命令が実行されると、レジスタバンク 0 及び 1 の F レジスタの D 3 ビットは「1」から「0」に更新される。

なお、C A L L E X 命令が実行されたときは、レジスタバンク 0 又は 1 のいずれか一方の F レジスタの D 3 ビットが「0」から「1」に更新されるようにしてもよい。

【0936】

また、レジスタバンク 0 及び 1 の各レジスタに記憶されているデータは、F レジスタの D 3 ビットを除き、C A L L E X 命令及び R E T E X 命令自体によって更新されることはない。

この点を具体例を挙げて説明する。

以下の説明において、レジスタバンク 0 の A、B、H、及び L レジスタを、それぞれ、0 A、0 B、0 H、0 L レジスタと称する。

また、レジスタバンク 1 の A、B、H、及び L レジスタを、それぞれ、1 A、1 B、1 H、1 L レジスタと称する。

現時点で、レジスタバンク 0 及び 1 の各レジスタには、以下のデータが記憶されているものとする。

0 A レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 1 (B)

0 B レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 0 (B)

0 H レジスタ：1 1 1 1 0 0 0 1 (B)

0 L レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 1 (B)

1 A レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 0 (B)

1 B レジスタ：0 0 0 0 0 0 1 1 (B)

1 H レジスタ：1 1 1 1 0 0 1 0 (B)

1 L レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 1 (B)

【0937】

この状態において、C A L L E X 命令が実行されると、それまでの 0 A、0 B、0 H、0 L レジスタを使用する状態から、1 A、1 B、1 H、1 L レジスタを使用する状態に切り替わる。そして、C A L L E X 命令の直前及び直後で、0 A、0 B、0 H、0 L、1 A、1 B、1 H、1 L レジスタの各レジスタ値は変化しない。上述したように、更新されるのは F レジスタの D 3 ビットだけである。

次に、第 2 プログラムの実行により、1 A、1 H、1 L レジスタが使用され、たとえば、

1 A レジスタ：0 0 0 0 0 0 1 1 (B)

1 B レジスタ：0 0 0 0 0 0 1 1 (B)

1 H レジスタ：1 1 1 1 0 0 0 1 (B)

1 L レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 0 (B)

となったと仮定する。

【0938】

そして、第 2 プログラムの終了に基づいて R E T E X 命令が実行されると、上記の 1 A、1 B、1 H、1 L レジスタの各値はそのまま、0 A、0 B、0 H、0 L レジスタを使用する状態に切り替わる。この時点での 0 A、0 B、0 H、0 L レジスタの各値は、C A L L E X 命令直前の値、すなわち、

0 A レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 1 (B)

0 B レジスタ：0 0 0 0 0 0 0 0 (B)

0 H レジスタ：1 1 1 1 0 0 0 1 (B)

0 Lレジスタ：0 0 0 0 0 0 0 1 (B)

である。

なお、0 Hレジスタ値は、C A L L E X命令直前の値が維持されているものであり、1 Hレジスタ値と入れ替わったわけではない。

そして、第1プログラムの実行により、たとえば0 Aレジスタ値の「1」加算処理が実行されると、

0 Aレジスタ：0 0 0 0 0 0 1 0 (B)

となる。

【0939】

以上より、特定レジスタ（たとえばAレジスタ）に着目すると、C A L L E X命令直前の特定レジスタ値が「x」である場合、C A L L E X命令の実行によって特定レジスタ値は「y」となる。これは、C A L L E X命令によって特定レジスタ値が変化したわけではなく、使用する特定レジスタが、レジスタバンク0の特定レジスタからレジスタバンク1の特定レジスタに変わったためである。

10

【0940】

そして、第2プログラム領域のプログラムが実行されることにより、特定レジスタが使用され、特定レジスタ値が「y」から「y'」に更新されたと仮定する。その後、R E T E X命令が実行されると、使用する特定レジスタは、レジスタバンク1の特定レジスタからレジスタバンク0の特定レジスタに切り替わる。よって、R E T E X命令直後の特定レジスタ値は、C A L L E X命令直前の値、すなわち「x」になる。なお、R E T E X命令の直後も、レジスタバンク1の特定レジスタ値は「y'」のままである。

20

【0941】

上述したC A L L E X命令及びR E T E X命令は、具体的には、たとえば以下のように使用される。

(1) 例1

図119は、第6実施形態におけるプログラム開始(M_PRG_SET)を示すフローチャートであり、第5実施形態の図92に対応する図である。図92と同一処理には同一ステップ番号を付している。また、第6実施形態特有のステップ番号にはアンダーラインを付している。

図119において、プログラム開始(M_PRG_START)処理が開始されると、まず、ステップS2851において、第1に、レジスタバンク0のSPレジスタに初期値をセットする。電源投入時は、レジスタバンク0のSPレジスタ値は「0」である。ここでは、「LD SP, F200h」の命令により、レジスタバンク0のSPレジスタに「F200h」を記憶する。

30

【0942】

ここで記憶される値「F200h」は、図114で示したように、第1スタック領域の最後のアドレスに「1」を加算した値となる。そして、レジスタバンク0のSPレジスタ値が「F200h」であるときは、「F1FFh」にデータを記憶する（積む）ことを示すものとなる。

また、ステップS2851では、第2に、「C A L L E X 2000h」を実行する。なお、この例では、ステップS2852におけるRWMチェックサム算出命令の開始アドレスが「2000h」であるものとする。

40

次にステップS2852に進み、「C A L L E X 2000h」に基づき第2プログラム(RWMチェックサム算出)を開始する。電源投入後に第2プログラムを最初に開始するときには、レジスタバンク1のSPレジスタに初期値をセットする。電源投入時は、レジスタバンク1のSPレジスタ値は「0」である。ここでは、「LD SP, F400h」の命令により、レジスタバンク1のSPレジスタに「F400h」を記憶する。

【0943】

ここで記憶される値「F400h」は、図114で示したように、第2スタック領域の最後のアドレス「F3FFh」に「1」を加算した値となる。そして、レジスタバンク1

50

のSPレジスタ値が「F400h」であるときは、「F3FFh」にデータを記憶する（積む）ことを示すものとなる。

さらに、RWMチェックサム算出を終了すると、RETEXを実行し、第1プログラム内のプログラム（命令）であって、ステップS2851のCALLEX後のプログラム（S2705）に戻る。

ステップS2705以降の処理は、説明を省略する。

【0944】

図92に示す第5実施形態のプログラム開始（M_PRG_START）では、ステップS2702におけるAFレジスタ退避により、「PUSH AF」を実行する必要がある。また、ステップS2704におけるAFレジスタ復帰により、「POP AF」を実行する必要がある。さらにまた、図92では図示していないが、ステップS2703の後、RET命令を実行する。

これに対し、第6実施形態では、CALLEX命令がレジスタ退避を含む命令であるので、別途、レジスタ退避命令（「PUSH AF」、「PUSH GPR」、及び「PUSH QI」）を定める必要がない。同様に、RETEX命令がレジスタ復帰を含む命令であるので、別途、レジスタ復帰命令（「POP AF」、「POP GPR」、及び「POP QI」）を定める必要がない。

【0945】

また、電源投入後の最初の第2プログラムの実行時（ステップS2852）に、レジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶した後は、その後に第1プログラムに戻り、再度、第2プログラムを実行する際には、改めてレジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶する必要がない。

換言すると、電源投入時を起点として、第2プログラムの最初の実行時にはレジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶する処理（命令）を実行するが、それ以降の第2プログラムの実行時にはレジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶する処理（命令）を実行しなくてよい。これにより、第2プログラムの容量を削減することが可能となる。

【0946】

ただし、これに限らず、第2プログラムの実行時ごとに、レジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶する処理（命令）を実行してもよい。あるいは、第2プログラムの実行時であって特定の条件を満たすときに、レジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶する処理（命令）を実行してもよい。

電源投入後の最初の第2プログラムの実行時に、レジスタバンク1のSPレジスタに初期値「F400h」を記憶し、第2プログラムを実行すると仮定する。そして、第2プログラムの実行中に、第2スタック領域にデータを記憶する場合、レジスタバンク1のSPレジスタ値が更新される。

【0947】

上述したように、たとえば最初に2バイトのデータを第2スタック領域に記憶した場合には、レジスタバンク1のSPレジスタ値は「F400h」から「F3FEh」に更新される。その後、第2プログラムを終了するまでに第2スタック領域からデータが戻されるのが通常である。したがって、第2プログラムの終了時には、通常、レジスタバンク1のSPレジスタ値は「F400h」になっている。

第2プログラムが終了し、第1プログラムに戻ると、レジスタバンク0のSPレジスタが使用される。レジスタバンク0のSPレジスタ値は、第2プログラムに移行する直前の値を維持している。たとえば、第2プログラムに移行する直前のレジスタバンク0のSPレジスタ値が「F1FDh」であれば、第2プログラムを終了して第1プログラムに戻ると、レジスタバンク0のSPレジスタ値は「F1FDh」となる。

【0948】

（2）例2

図95に示す第5実施形態の初期化処理（M_INI_SET）において、ステップS273

10

20

30

40

50

6におけるRWM初期化2命令の開始アドレスが「2020h」である場合には、ステップS2735～S2737の命令は、「CALLEX 2020h」及び「RETEX」を含む命令で構成することができる（上記と同様に、レジスタの退避命令（PUSH命令）及びレジスタの復帰命令（POP命令）は不要となる）。なお、図95では図示していないが、ステップS2736に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にRET命令が実行される。そして、このRET命令に相当する命令が本実施形態におけるRETEX命令となる。

【0949】

（3）例3

図98に示す第5実施形態の割込み処理（I_INTR）において、ステップS2221における比率表示準備（S_DSP_READY）命令の開始アドレスが「2040h」である場合、ステップS2765～S2766の命令は、「CALLEX 2040h」及び「RETEX」を含む命令で構成することができる（レジスタの退避命令（PUSH命令）及び復帰命令（POP命令）は不要となる。）。なお、図98では図示していないが、ステップS460の判定処理に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にRET命令が実行される。そして、このRET命令に相当する命令が本実施形態におけるRETEX命令となる。

【0950】

（4）例4

図99に示す第5実施形態の電源断処理（I_POWER_DOWN）において、ステップS2776におけるRWMチェックサムセット（S_SUM_SET）の開始アドレスが「2060h」である場合には、ステップS2775～S2777の命令は、「CALLEX 2060h」及び「RETEX」を含む命令で構成することができる（レジスタの退避命令（PUSH命令）及び復帰命令（POP命令）は不要となる。）。なお、図99では図示していないが、ステップS2776の処理に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にRET命令が実行される。そして、このRET命令に相当する命令が本実施形態におけるRETEX命令となる。

【0951】

次に、CALLEX命令の利用方法（応用例）について説明する。

図120は、CALLEX命令及びJR命令（ジャンプ命令）を使用した例を示す図である。

上述したように、CALLEX命令は、呼び出すアドレスの範囲が「2000h」～「20FFh」であれば2バイトの命令とすることができるので、第1プログラムから第2プログラムを呼び出す際には、CALLEX命令をできるだけ多く使用すれば、それだけ、命令に係る記憶容量を節約することができる。

【0952】

たとえば、「CALLEX 2000h」の命令を設け、この命令が実行されると、アドレス「2000h」に記憶されたプログラムが呼び出されるが、アドレス「2000h」からそのプログラムの記述（記憶）が開始され、そのプログラムがアドレス「2000h」～「20FDh」の多くを占めてしまうと、CALLEX命令を多く設けることができない。極論すれば、アドレス「2000h」からプログラムが開始され、当該プログラムがアドレス「20FFh」まで続くような場合、換言すればアドレス「2000h」～「20FFh」の範囲に1プログラムしか有さないときには、2バイトのCALLEX命令は1つしか設けることができなくなる。

【0953】

そこで、図120の例では、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲には、JR（ジャンプ）命令を配置し、そのJR命令の飛ぶ先をアドレス「2000h」～「20FFh」の範囲外に指定し、かつ、JR命令の飛ぶ先に実際のプログラムを記憶するようにした。

たとえば、アドレス「2000h」には、「JR 2200h」を記憶しておく。なお

10

20

30

40

50

、「JR 2200h」の命令である場合、アドレス「2200h」に飛ぶ（ジャンプする）ことを意味する。これにより、「CALLEX 2000h」が実行されると、アドレス「2000h」が呼び出されるが、アドレス「2000h」には「JR 2200h」が記憶されているので、さらにアドレス「2200h」にジャンプすることになる。そして、アドレス「2200h」以降に実際のプログラム（図120中、「プログラムA」）を記憶しておけば、実際のプログラム（プログラムA）をアドレス「2000h」～「20FFh」の範囲外に置くことができる。

【0954】

なお、本実施形態では、「JR mn (mn=2000h～20FFh)」命令に要するコードサイズは3バイトである。このため、図120に示すように、

2000h JR mn1 (図120の例では、mn1=2200h)

2003h JR mn2 (図120の例では、mn2=2250h)

2006h JR mn3 (図120の例では、mn3=22A0h)

:

のように、3バイト刻みでJR命令を配置している。

【0955】

ただし、これに限らず、「JR mn (mn=2000h～20FFh)」命令に要するコードサイズが2バイトから構成可能である場合には、

2000h JR mn1

2002h JR mn2

2004h JR mn3

:

となる。

また、「JR mn (mn=2000h～20FFh)」命令に要するコードサイズが4バイトとなるような場合には、

2000h JR mn1

2004h JR mn2

2008h JR mn3

:

となる。

【0956】

図120の例において、極論すれば、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲には、すべてJR命令を置くことも可能である。この場合には、

(1) 2000h JR mn1

(2) 2003h JR mn2

(3) 2006h JR mn3

:

(84) 20F9h JR mn84

(85) 20FCh JR mn85

(86) 20FFh JR mn86

とすることができる。したがって、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲内に、3バイトからなるJR命令を合計で86個記憶することが可能となる。

【0957】

図120の例では、

2000h JR 2200h

とし、アドレス「2000h」の実際のプログラム（プログラムA）をアドレス「2200h」～「224Fh」の範囲内に記憶した。

また、

2003h JR 2250h

とし、アドレス「2003h」の実際のプログラム（プログラムB）をアドレス「22

10

20

30

40

50

50h」～「229Fh」の範囲内に記憶した。

【0958】

さらにまた、

2006h JR 22A0h

とし、アドレス「2006h」の実際のプログラム（プログラムC）をアドレス「22A0h」以降に記憶した。

このように、コードサイズが2バイトで可能となるCALLLEX命令のアドレス範囲「2000h」～「20FFh」にはCALLLEX命令で実行したい実際のプログラムは、ほとんど記憶しないことが望ましい。換言すると、CALLLEX命令で呼び出される第2プログラムのアドレスは、アドレス範囲「2000h」～「20FFh」に収めている。ただし、後述するように、CALLLEX命令で呼び出される第2プログラムであって、アドレス範囲「2000h」～「20FFh」のうちアドレス「20FFh」に最も近いプログラムに関しては、JR命令を使用しなくてもよい。このように、CALLLEX命令で呼び出される第2プログラムの命令のうち過半数（「ほとんど」又は「すべて」を含む。）はJR命令を使用し、実際のプログラムをアドレス「2100h」以降に記憶すれば、第2プログラム領域を効率よく使用することができる。

【0959】

なお、たとえばCALLLEX命令が10個しかないような場合には、1～9個目のCALLLEX命令に対応するアドレスにはJR命令を記憶しておくが、10個目のCALLLEX命令に対応するアドレスには、JR命令を使用せずに実際のプログラムを直接記憶しておいてもよい。

一方、CALLLEX命令の数にかかわらず、アドレス範囲「2000h」～「20FFh」にはJR命令しか記憶しないように定め、JR命令（CALLLEX命令）が上限の86個を大幅に下回っていても、アドレス「20FFh」より前の記憶領域は予備として空けておくようにしてもよい。

【0960】

なお、上述したように、CALLLEX命令では、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲内の呼び出しの場合はコードサイズが2バイトであり、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲外の呼び出しの場合はコードサイズが4バイトである。

したがって、「CALLLEX命令2バイト+JR命令3バイト」であるので、合計5バイトとなり、アドレス「2000h」～「20FFh」の範囲外を呼び出すCALLLEX命令のコードサイズ（4バイト）よりも大きくなる。

【0961】

しかし、風営法規則に従う遊技機（回胴式遊技機やぱちんこ遊技機等）のチップにおいては、第1プログラム領域の記憶容量には余裕がなく、第2プログラム領域の記憶容量には余裕があるのが実情である。

したがって、第2プログラム領域に記憶するJR命令の3バイト分が増加しても、第1プログラム領域に記憶するCALLLEX命令のコードサイズを2バイトにする方が、第1プログラム領域の効率的な使用の点では有利となる。

【0962】

また、アドレス「20FFh」に近づく最後の方では、JR命令を設けることなく、プログラムそのものを記憶してもよい。

上述のように、アドレス「2000h」以降に3バイトのJR命令を順次配置した場合には、アドレス「20FFh」に「JR mn86」の命令を記憶することになる。なお、この場合には、アドレス「20FFh」～「2101h」の3バイト記憶領域に「JR mn86」の命令が記憶される。

【0963】

しかし、アドレス「20FFh」以降の3バイト記憶領域にJR命令を記憶し、他の記憶領域に当該命令に対する実際のプログラムを記憶するよりも、アドレス「20FFh」から直接プログラムを記憶する方が、記憶容量の節約になる。

10

20

30

40

50

このため、図120に示す例では、アドレス「20FFh」にはJR命令を置かず、アドレス「20FFh」からプログラム（プログラムD）が記憶されるようにしている。

これにより、「CALLEX 20FFh」が実行されると、アドレス「20FFh」以降に記憶されているプログラムDが実行されることとなる。

【0964】

なお、上記は、アドレス「20FFh」を例に挙げたが、アドレス「20FDh」や「20FEh」にJR命令を配置するようなケースについても当てはまる。

具体的には、アドレス「20FDh」～「20FFh」の3バイト記憶領域にJR命令を記憶し、かつ他の記憶領域にプログラムを記憶するよりも、アドレス「20FDh」以降に直接プログラムを記憶した方が記憶容量の節約の点で好ましいといえる。

10

同様に、アドレス「20FEh」～「2100h」の3バイト記憶領域にJR命令を記憶し、かつ他の記憶領域にプログラムを記憶するよりも、アドレス「20FEh」以降に直接プログラムを記憶した方が記憶容量の節約の点で好ましいといえる。

【0965】

以上、本発明の第6実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）図112において、ROM54にはプログラム管理領域や未使用領域を備えたが、これに限らず、ROM54内には、少なくとも、第1プログラム領域、第1データ領域、第2プログラム領域、第2データ領域を備えるものであればよい。また、これらの各記憶領域に対し、図112では、先頭アドレス及び末尾アドレスを示したが、図112で示す記憶容量は一例であり、これに限られるものではない。したがって、図112で示した各記憶領域の先頭アドレス及び末尾アドレスも一例にすぎず、任意に設定可能である。

20

【0966】

したがって、図112の例では、第2プログラム領域のアドレス範囲は「2000h」～「25FFh」であることから、CALLEX命令のコードサイズを2バイトとすることが可能なアドレス範囲として、「2000h」～20FFh」を例示したが、第2プログラム領域のアドレス範囲が変われば、CALLEX命令のコードサイズを2バイトとすることが可能なアドレス範囲も変わる。

たとえば、第2プログラム領域のアドレス範囲が「2150h」～「264Fh」である場合、CALLEX命令のコードサイズを2バイトとすることが可能なアドレス範囲は、「2150h」～224Fh」となる。

30

【0967】

（2）図112の例では、ROM54内において、第1プログラム領域、第1データ領域、第2プログラム領域、第2データ領域の順に配置したが、これに限られるものではなく、たとえば第2プログラム領域及び第2データ領域が第1プログラム領域及び第1データ領域よりも先に配置されていてもよい。また、ROM54の先頭アドレス（図112中、第1プログラム領域の前）に、所定の管理領域等が配置されていてもよい。

RWM53についても同様に、作業領域及びスタック領域の順に配置されていることに限らず、スタック領域及び作業領域の順に配置されていてもよい。また、第1作業領域、第1スタック領域、第2作業領域、第2スタック領域の順に配置したが、これに限られるものではなく、たとえば第2作業領域及び第2スタック領域が第1作業領域及び第1スタック領域よりも先に配置されていてもよい。さらにまた、RWM53の先頭アドレス（図112中、第1作業領域の前）に、所定の管理領域等が配置されていてもよい。

40

【0968】

（3）内蔵レジスタ領域において、各レジスタバンクには、それぞれメインレジスタとサブレジスタとを設けたが、これに限らず、少なくともメインレジスタを備えるものであればよい。

（4）図113において、FレジスタのD3ビットにレジスタバンクモニタを割り当てたが、これに限られるものではなく、どのビットに割り当ててもよい。たとえば第2ゼロフラグを使用しない場合には、D5ビットでもよい。

50

また、レジスタ内の特定ビットにレジスタバンクモニタを割り当てるのではなく、レジスタバンクモニタ専用のレジスタを設けることも可能である。

【0969】

(5) 図112の例では、第1データ領域のアドレス範囲を「1200h」～「1DF3h」とし、当該範囲内であれば「mn」の範囲を12ビットで表すことができると説明した。

ここで、

$1200h = 0000 / 0000 / 0000 (B)$

としたとき、

$1111 / 1111 / 1111 (B) = FFFh$

である。

そして、

$1200h + FFFh = 21FFh$

である。

このため、第1データ領域の範囲が「1200h」～「21FFh」の範囲内であれば、「mn」の範囲を12ビットで表すことができ、「LDF HL, mn」のコードサイズを2バイトで構成可能となる。

【0970】

(6) 図112に示す第1スタック領域、及び第2スタック領域のアドレス範囲及び大きさは一例であり、これに限られるものではない。たとえば第1スタック領域の範囲がアドレス「F1D0h」～「F2FFh」である場合には、図119のステップS2851では、「LD SP, F300h」となる。

【0971】

(7) 第6実施形態は、風営法上の回胴式遊技機及びぱちんこ遊技機のいずれにも適用することができる。また、たとえば遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも適用することができる。

(8) 第1～第6実施形態、及び第1～第6実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

【0972】

＜第7実施形態＞

第7実施形態は、操作ボタン演出に関するものである。

図1では図示していないが、サブ制御基板80には、操作ボタン24が接続されている。操作ボタン24は、演出ボタン、チャンスボタン、プッシュボタン、決定ボタン、サブボタン等とも称される。操作ボタン24は、第4実施形態で説明した「プッシュボタン」と同じ機能を有するボタンである。

【0973】

第4実施形態では、操作ボタン24は、1つのみを示したが、第7実施形態では、複数（以下の例では、操作ボタン24A及び24Bの2個）設けられている。

なお、第1実施形態の前で説明したことと同様に、操作体の形状が押しボタン状であることから「操作ボタン」と称している。ただし、「操作ボタン」と称したからといって、押しボタン形状に限定することを意味するものではない。

たとえば、第4実施形態で説明したように、操作ボタンが天井方向に飛び出る機能を備えている場合もある。この場合の操作ボタンは、通常の場合と同様に、押し込み操作（ボタン操作）を行うことが可能である。さらに、操作ボタンが天井方向に飛び出し、操作ボタンがレバー状に変形し、遊技者がレバー（傾動）操作を行うことが可能である。このような機能を有する場合であっても、本実施形態における「操作ボタン」の概念に含まれるものとする。

【0974】

一方、操作ボタンに外力が加えられていない（無負荷の）オフ状態から、（遊技者の操

10

20

30

40

50

作によって）外力が加えられる（操作体が押し込まれる）ことによりオン状態となったことを検知したときに、電気信号がサブ制御基板 80 に送信されるスイッチ機能に基づいて、操作ボタン、演出ボタン、チャンスボタン、プッシュボタン、決定ボタン、サブボタンを、それぞれ操作スイッチ、演出スイッチ、チャンススイッチ、プッシュスイッチ、決定スイッチ、サブスイッチと称する場合もある。

【0975】

操作ボタンの操作タイミングとして、以下では、たとえば「スタートスイッチ 41 の操作時」及び「全停時」を例示する。

ここで、「スタートスイッチ 41 の操作時」とは、厳密には、スタートスイッチ 41 が操作されたことをメイン制御基板 50 が検知した時に相当する。しかし、少なくとも本実施形態における「スタートスイッチ 41 の操作時」とは、スタートスイッチ 41 の操作を検知した時、リール 31 の回転（加速）開始時、リール 31 の加速中、リール 31 が定速となりストップスイッチ 42 の操作受け付けが可能になった時、のいずれのタイミングも含む概念であるものとする。

【0976】

また、「全停時」とは、厳密には、第 3 リール 31 が停止した時に相当する。しかし、少なくとも本実施形態における「全停時」とは、第 3 ストップスイッチ 42 のオンをメイン制御基板 50 が検知した時、第 3 ストップスイッチ 42 がオンになった後、オフをメイン制御基板 50 が検知した時、第 3 ストップスイッチ 42 のオンを検知したに基づいて第 3 リール 31 の減速を開始した時、第 3 リール 31 の減速中、第 3 リール 31 が停止した時、第 3 リール 31 が停止し、かつメダル払出し処理が実行される前、メダル払出し処理の実行中、メダル払出し処理の終了時、メダル払出し処理の終了後の所定のタイミング、のいずれも含む概念であるものとする。

【0977】

図 121 は、第 7 実施形態におけるスロットマシン（遊技機）10 の外観斜視図である。第 7 実施形態では、操作ボタン 24 は、操作ボタン 24 A 及び 24 B を備える。

操作ボタン 24 A は、コントロールパネル 12 c 上において、ベットスイッチ 40（40 a、40 b）や十字キー等とともに並設されている。

また、操作ボタン 24 B は、スロットマシン 10 の前面下部に儲けられた下パネル 10 a に隣接して設けられている。操作ボタン 24 B は、操作ボタン 24 A よりも大きな形状を有する。

【0978】

操作ボタン 24 A 及び 24 B は、押し込むことによりその信号がサブ制御基板 80 に送信されるように構成されている。

また、操作ボタン 24 A 及び 24 B の内部には、LED が備えられており（図 121 では図示せず）、たとえば操作ボタン 24 A 又は 24 B の操作を促すとき等には所定色で点灯可能に構成されている。

【0979】

図 122 は、第 7 実施形態において、遊技状態 1 における操作ボタン 24 の演出割合等を示す図である。

ここで、第 7 実施形態では、遊技状態として、遊技状態 1～3 を例示する。遊技状態 1 は、たとえば通常状態（非 A T、非 C Z）等であり、遊技状態 2 は、たとえば C Z 又は A T 中等であり、遊技状態 3 は、非 A T 中又は A T 中の上乗せ特化ゾーン等である。図 122 では、各遊技状態の滞在割合を示している。遊技状態の滞在割合は、「遊技状態 1 > 遊技状態 2 > 遊技状態 3」となっている。

【0980】

図 122 に示すように、遊技状態 1 では、演出なし、又は演出 1～4 のいずれかが遊技ごとに選択される。サブ制御基板 80 は、メイン制御基板 50 から送信されてくる役抽選結果等、前兆遊技回数、引戻し遊技回数、遊技状態（通常、C Z、A T 等）等のコマンドに基づいて、当該遊技における演出を抽選等で決定する。たとえば遊技状態 1 では、44

10

20

30

40

50

%の割合で演出なしに決定され、20%の割合で演出1に決定され、5%の割合で演出3に決定され、1%の割合で演出4に決定される。

ここで、「演出なし」とは、一切の演出が出力されないという意味ではなく、遊技状態1における基本の演出（たとえば画像表示装置23においてシナリオに従って映像が進む演出等）が出力されるだけで、当該遊技特有の演出が出力されないという意味である。

また、演出1～演出4は、遊技状態1における上記基本の演出が出力されつつ、当該遊技特有の演出が出力されるという意味である。

【0981】

さらに、いずれか1つの演出が選択されると、図122に示す置数に基づいて、操作ボタン演出が決定される。たとえば演出3に決定されたときは、「200/256」の割合で操作ボタン演出なしに決定され、「40/256」の割合で操作ボタン24A演出に決定され、「16/256」の割合で操作ボタン24B演出に決定される。

図122に示すように、演出1及び演出2が選択されたときは、操作ボタン演出は選択されない。これに対し、演出3及び4が選択されたときは、操作ボタン演出が選択される場合がある。

【0982】

ここで、「操作ボタン演出」とは、操作ボタン24A又は24Bの操作を促す画像や音声を出力する演出である。なお、「画像」には、静止画像に限らず、動画像も含まれる。

具体的には、「操作ボタン24A演出」とは、操作ボタン24Aの操作を促す演出を出力することであり、「操作ボタン24B演出」とは、操作ボタン24Bの操作を促す演出を出力することである。これらの演出は、たとえば画像表示装置23に、それぞれ操作ボタン24A又は24Bの表面形状を画像表示し、いずれの操作ボタン（24A又は24B）を操作すべきかを示すようにする。

【0983】

さらに、操作ボタン24A又は24Bの操作を促す画像や音声出力した後、遊技者が操作ボタン24A又は24Bの操作をしたことを検知したときは、操作ボタン24A又は24Bの操作を促す画像を消去するだけの演出を出力する場合と、操作ボタン24A又は24Bの操作に合わせて演出を発展（変化）させる演出を出力する場合とが挙げられる。

特に、操作ボタン24A又は24Bの操作に合わせて演出を発展（変化）させる場合には、CZ又はAT当選の有無、上乗せの有無、上乗せ数等を表示することが挙げられる。

【0984】

なお、図122では図示しないが、操作ボタン24A演出及び操作ボタン24B演出には、どのようなタイミングで当該演出の出力が開始されるかが定められている。

たとえば、操作ボタン24A演出は、スタートスイッチ41の操作時に開始される場合が最も多く、操作ボタン24B演出は、全停時に開始される場合が最も多くなるように設定されている。また、遊技の途中、たとえばストップスイッチ42の第1又は第2停止操作時、あるいはリール31の第1又は第2停止時に、操作ボタン24A演出や操作ボタン24B演出が出力される場合がある。なお、全停時に操作ボタン24A演出が出力される場合もあり、スタートスイッチ41の操作時に操作ボタン24B演出が出力される場合もある。

【0985】

さらに、「操作ボタン24A+24B演出」とは、1遊技内において、操作ボタン24A演出と操作ボタン24B演出との双方を出力する演出である。ここで、操作ボタン24A及び24Bの双方の操作を同時に促す演出を出力することも可能であるが、本実施形態における「操作ボタン24A+24B演出」は、1遊技内で、操作ボタン24A演出を出力した後、操作ボタン24B演出を出力するものとする。たとえば、スタートスイッチ41の操作時に操作ボタン24A演出を出力し、全停時に操作ボタン24B演出を出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、操作ボタン24B演出を出力した後、操作ボタン24A演出を出力してもよいのは、もちろんである。

【0986】

図 1 2 2 に示すように、遊技状態 1 では、演出のうち、操作ボタンなしの演出が多くを占めている（98.6%）。また、操作ボタン演出では、操作ボタン 2 4 A 演出の割合（0.94%）は、操作ボタン 2 4 B 演出の割合（0.41%）よりも高くなるように設定されている。さらに、操作ボタン 2 4 A + 2 4 B 演出の割合（0.05%）は、操作ボタン 2 4 A 演出や操作ボタン 2 4 B 演出の割合よりも低い。

なお、図 1 2 2 に示すように、遊技状態全体での操作ボタン演出の割合についても、「操作ボタン演出なし＞操作ボタン 2 4 A 演出＞操作ボタン 2 4 B 演出＞操作ボタン 2 4 A + 2 4 B 演出」となっている。

【0987】

ただし、これに限らず、たとえば遊技状態 1 において、操作ボタン 2 4 B 演出の割合を、操作ボタン 2 4 A 演出の割合よりも高くしてもよい。あるいは、遊技状態 1 では「操作ボタン 2 4 A 演出の割合＞操作ボタン 2 4 B 演出の割合」とするが、他の遊技状態では「操作ボタン 2 4 A 演出の割合＜操作ボタン 2 4 B 演出の割合」としてもよい。さらに他の遊技状態では、「操作ボタン 2 4 A + 2 4 B 演出の割合＞操作ボタン 2 4 B 演出の割合＞操作ボタン 2 4 A の割合」としてもよい。

【0988】

図 1 2 3 は、遊技状態 2 及び 3 における演出割合を示す図である。

まず、遊技状態 2 の演出では、演出なし、及び演出 1～演出 6 を備える。遊技状態 2 における演出なし及び演出 1 は、遊技状態 1 における演出なし及び演出 1 と同様に、操作ボタン演出は選択されない。

また、遊技状態 2 における演出 2～演出 4 の操作ボタン演出の割合は、遊技状態 1 における演出 2～演出 4 の操作ボタン演出の割合と相違する。遊技状態 2 では、演出 2～演出 4 が選択されたときは、遊技状態 1 よりも操作ボタン演出が選択されやすく設定されている。

したがって、たとえば遊技状態 1 及び 2 では、いずれもたとえば演出 3 が選択される場合があるが、遊技状態 2 において演出 3 が選択されたときに操作ボタン演出が出力される割合は、遊技状態 1 において演出 3 が選択されたときに操作ボタン演出が出力される割合よりも高くなる。

【0989】

さらに、遊技状態 2 では、演出 5 及び 6 を備える。演出 5 では、操作ボタン演出なしの割合よりも操作ボタン 2 4 A 演出の割合が高く設定されている。また、演出 6 では、操作ボタン 2 4 B 演出の割合が最も高く設定されている。

なお、遊技状態 2 においても、操作ボタン演出の割合は、「操作ボタン演出なし＞操作ボタン 2 4 A 演出＞操作ボタン 2 4 B 演出＞操作ボタン 2 4 A + 2 4 B 演出」となっている。

また、図 1 2 3 に示すように、遊技状態 3 では、演出 7 のみが選択されるように設定されている（演出なしや、演出 1～6 は選択されない）。そして、演出 7 では、操作ボタン 2 4 B 演出の割合が「100%」となっている。換言すれば、遊技状態 3 では、毎遊技、演出 7、かつ操作ボタン 2 4 B 演出が出力される。

【0990】

続いて、第 7 実施形態における操作ボタン演出の具体例について説明する。

上述したように、「操作ボタン演出」は、操作ボタンを示す画像等を表示等する演出である。

そして、「操作ボタンを示す画像」とは、操作ボタンの実物を忠実に再現した画像であることに限らず、操作ボタンであることを容易に推測可能な画像であれば、「操作ボタンを示す画像」に含まれる。

たとえば、操作ボタンの外観模式図を画像表示したり、実際の操作ボタンの天面に表示されている文字等を操作ボタンの天面形状に類似する形状で囲って画像表示するような場合も含まれる。

【0991】

なお、操作ボタン演出は、遊技者に対し、操作ボタンの操作を促す演出ともいえることから、操作ボタンの画像、及び／又は「押せ！」や「PUSH！」等の画像や音声は、「操作ボタン促進画像（演出）」とも称される場合がある。

ただし、操作ボタンの画像を表示しただけでは、操作ボタンを遊技者に操作させることを促進しているわけではないともいえる（操作するか否かは遊技者の自由であり、操作しなかったからといって遊技者に不利益があるわけではない）ことから、必ずしも「操作ボタン促進画像（演出）」とはいえない。

また、操作ボタンそのものの画像は表示しないが、操作ボタン又はその操作を連想させるような画像を表示等し、結果として、遊技者が操作ボタンを操作する可能性が高くなる場合もある。

【0992】

以上のことから、本実施形態における「操作ボタン演出」とは、操作ボタンを画像表示したり、操作ボタンを遊技者に操作させることを促進することには必ずしも限定されない。あえて表現するならば、本実施形態における「操作ボタン演出」とは、当該演出を行ったときは、当該演出を行わないときよりも、遊技者が操作ボタンを操作する可能性が高くなるとされる演出である。

【0993】

図124及び図125は、第7実施形態における操作ボタン24A+24B演出の例を説明する図である。図125は、図124に続く図である。1遊技において、図124（a）から始まり、図125（h）で終了する。

また、図124及び図125において、黒丸で示すストップスイッチ42は、操作未状態又は操作受け付け許可状態を示し、白丸で示すストップスイッチ42は、操作受付済状態を示す。

【0994】

図124（a）の状態は、遊技開始前（スタートスイッチ41操作前）の状態である。次に（b）に進み、スタートスイッチ41が操作されると、スタートスイッチ41操作時の演出として、操作ボタン24A演出が出力される。操作ボタン24A演出は、画像表示装置23のそれまでに出力されていた演出画像（背景画像）に重ねて操作ボタン24Aを示す画像を表示するものである。この場合、操作ボタン24Aを示す画像のレイヤは、それまでの演出画像のレイヤよりも前に位置するように設定される。したがって、それまでの演出画像の一部は、操作ボタン24Aを示す画像によって隠れる場合がある。

また、図124では図示しないが、操作ボタン24Aを示す画像の表示に合わせて、「押せ!」、「チャンス!」等の画像や音声も表示する（以降の操作ボタン演出も同様である）。

【0995】

次に（c）に進み、遊技者が操作ボタン24Aを操作すると、操作ボタン24Aを示す画像を消去し、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出に切り替える（「演出を更新する」、「演出を発展させる」、又は「演出を変化させる」ともいう。）。この例では、「チャンス!」と画像表示した例を示している。ここで、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出（「チャンス!」の表示）についても、画像表示装置23のそれまでに出力されていた演出画像（背景画像）に重ねて表示するものである。この場合、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出画像のレイヤは、それまでの演出画像のレイヤよりも前に位置するように設定される。したがって、それまでの演出画像の一部は、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出画像によって隠れる場合がある。

【0996】

また、操作ボタン24A演出の画像は、操作ボタン24Aが操作されたときに消去するように構成されている。ここで、操作ボタン24Aが操作されたときは直ちに消去してもよく、あるいは、操作ボタン24Aが操作されてから所定時間の経過後に消去してもよい。

また、操作ボタン24A演出の画像を出力した後、操作ボタン24Aが操作されないときは、

10

20

30

40

50

- a) 操作ボタン24Aが操作されるまで、
- b) 最初のストップスイッチ42が操作されるまで、
- c) 当該遊技が終了するまで（たとえば、当該遊技における全停時まで）、
- d) 次回遊技に係るベットがされるまで、
- e) 次回遊技に係るスタートスイッチ41が操作されるまで

出力してもよい。あるいは、操作ボタン24A演出の画像を出力した後、タイマにより時間を計測し、所定時間を経過したとき（たとえば、割込み回数をカウントし、当該割込み回数が所定回数となったとき。以下同じ。）は、操作ボタン24Aが操作されていなくても操作ボタン24A演出の画像を消去してもよい。

【0997】

次に（d）に進み、第1（この例では左）ストップスイッチ42が操作されると、当該操作を契機として、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出（「チャンス！」の画像表示）を終了する。

なお、操作ボタン24Aが操作されることなく第1ストップスイッチ42が操作されたときは、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出は出力されない。

ただし、これに限らず、操作ボタン24Aが操作されることなく第1ストップスイッチ42が操作されたときは、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出の出力を開始し、所定時間（たとえば1秒）を経過した後に消去するように構成してもよい。

【0998】

また、この例では、第1ストップスイッチ42が操作されたときに、操作ボタン24Aの操作後に対応する演出（「チャンス！」の画像表示）を消去したが、これに限らず、

a) 操作ボタン24Aの操作後に対応する画像表示を開始した後、ストップスイッチ42の操作にかかわらず、所定時間の経過後に消去する

b) 操作ボタン24Aの操作後に対応する画像表示を開始した後、第1ストップスイッチ42が操作されたときは、その時点から所定時間の経過後に消去する

c) 操作ボタン24Aの操作後に対応する画像表示を開始した後、第1ストップスイッチ42が操作されても当該画像表示を消去せず、その後の所定のタイミング（たとえば第2ストップスイッチ42の操作時）に消去する

等のパターンが挙げられる。

【0999】

次に、図125の（e）及び（f）にそれぞれ進み、第2及び第3ストップスイッチ42が操作されると、図中（g）に示すように、第3ストップスイッチ42の操作（第3ストップスイッチがオンにされたこと、又は第3ストップスイッチ42がオンからオフにされたこと）又は第3リール31が停止したことを契機として、操作ボタン24B演出を出力する。操作ボタン24B演出は、それまでの演出画像に代えて、操作ボタン24B演出の画像を表示する。特に、画像表示領域の全領域を使用して、操作ボタン24B演出の画像を表示する。換言すれば、操作ボタン24B演出の開始を契機として、それまでの演出画像は終了する。

【1000】

次に、（h）に進み、遊技者により操作ボタン24Bが操作されると、その操作を契機として、操作ボタン24Bの操作後に対応する演出を出力する。換言すれば、演出の画像を更新（発展）させる。この例では、操作ボタン24B演出の画像として、最初に操作ボタン24Bの画像とともに「押せ！」と表示し、操作ボタン24Bが操作されると、それまでの画像表示に代えて、「次回大当たり確定！？」という操作ボタン24Bの操作後に対応する演出に変化させた例を示している。

なお、操作ボタン24B演出を出力した後、操作ボタン24Bが操作されなかったときは、所定時間の経過後に、操作ボタン24B演出を消去してもよい。あるいは、時間の経過にかかわらず操作ボタン24B演出を出力し続け、次回遊技のベット操作が行われたとき、又は次回遊技の開始時（スタートスイッチ41操作時）に、操作ボタン24B演出を消去してもよい。

10

20

30

40

50

【1001】

以上のように、1遊技内において、操作ボタン24A演出の出力タイミングと、操作ボタン24B演出の出力タイミングとが異なっている。また、操作ボタン24B演出が選択された場合のように、操作ボタン24A演出は出力されないが、操作ボタン24B演出が出力される場合がある。これにより、遊技開始時（スタートスイッチ41操作時）に出力されやすい操作ボタン24A演出が出力されなくても、その後、操作ボタン24B演出が出力されるかもしれないという期待感を遊技者に与えることが可能となる。

また、上記例のように、操作ボタン24A演出の画像は、それまでの演出画像に重ねて表示するが、操作ボタン24B演出の画像は、それまでの演出画像に代えて表示される。このように、操作ボタン24A演出の画像と操作ボタン24B演出の画像とを明確に異ならせることにより、遊技者は、混同することなくいずれの操作ボタン24A又は24Bを操作すべきかを容易に理解することができる。

10

【1002】

また、遊技開始時（遊技中）に操作ボタン演出を出力するとき（この例では操作ボタン24A演出）は、すでに出力している演出画像を無駄にすることなく、それまでに出力していた演出画像に重ねて操作ボタン演出の画像を表示するので、演出の流れを切らずに操作ボタン演出を出力することができる。

一方、遊技終了時（全停時）に操作ボタン演出を出力するとき（この例では操作ボタン24B演出）は、すでに出力している演出画像から操作ボタン演出の画像に切り替えたとしても、それまでに出力していた演出画像の流れを切ることによる不利益は少ないと考えられる。さらに、それまでに出力していた演出画像に代えて新たに操作ボタン演出の画像を出力することで、熱い演出（換言すれば、信頼性の高い演出）であることを示唆することができる。

20

【1003】

また、操作ボタン24A演出が出力されたときは、操作ボタン24Aのみが操作受け有効となり、操作ボタン24Bについては操作受けが無効のままである。このときには、操作ボタン24Bの操作の検出を行っていない。したがって、操作ボタン24A演出が出力された場合において、遊技者が操作ボタン24Bを操作しても、演出は変化（発展）しない。ただし、これに限らず、操作ボタン24A演出が出力されたときは、操作ボタン24A及び24Bの双方の操作を検知可能とし、たとえば操作ボタン24Aが操作されず、かつ操作ボタン24Bが操作されたときは、それを検知して、たとえば「操作ボタン24Aを操作してください」等のコメントを画像表示することも可能である。

30

同様に、操作ボタン24B演出が出力されたときは、操作ボタン24A及び24Bの双方の操作を検知可能とし、たとえば操作ボタン24Bが操作されず、かつ操作ボタン24Aが操作されたときは、それを検知して、たとえば「操作ボタン24Bを操作してください」等のコメントを画像表示することも可能である。

【1004】

操作ボタン24Aや24Bをどのようなタイミングで有効にするかは、たとえば第4実施形態の図77及び図78で示したように、タイマ管理方式やフィードバック方式が挙げられる。

40

この点について、改めて簡単に説明する。

まず、タイマ管理方式では、スタートスイッチ41が操作され、抽選結果コマンドがメインからサブメインに送信される。サブメインは、操作ボタンありの演出に決定すると、操作ボタンありの演出指定コマンドをサブサブに送信する。また、サブメインは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを送信すると、タイマの計測を開始する。そして、タイマ値が所定値となったときは、対象の操作ボタン24A又は24Bを有効にする。

一方、サブサブでは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始し、その後、操作ボタン演出を実行する（操作ボタンを画像表示する）。

そして、サブメインにおいて操作ボタン24A又は24Bを有効にするタイミングと、サブサブで操作ボタン演出を実行（操作ボタンを画像表示する）タイミングとが略同一と

50

なるように構成されている。

【1005】

また、フィードバック方式では、スタートスイッチ41が操作され、抽選結果コマンドがメインからサブメインに送信される。サブメインは、操作ボタンありの演出に決定すると、操作ボタンありの演出指定コマンドをサブサブに送信する。

サブサブでは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始し、その後、操作ボタン演出を実行する（操作ボタンを画像表示する）。

そして、サブサブにおいて操作ボタン演出を実行すると、フィードバックコマンドをサブサブからサブメインに送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、対象となる操作ボタンを有効にする。

10

【1006】

また、上記実施形態では、演出を変化（発展）させるための操作ボタンとして、サブ制御基板80と電氣的に接続された操作ボタン24A及び24Bを例に挙げたが、これに限らず、メイン制御基板50と電氣的に接続された操作スイッチ（ベットスイッチ40（40a及び40b）、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42、精算スイッチ43等）を、操作ボタン24A又は24Bの少なくとも一方に代えて用いてもよい。

【1007】

たとえば、「ベットスイッチ40＋操作ボタン24A演出」や、「ベットスイッチ40＋操作ボタン24B演出」を設けることが挙げられる。特に、メイン制御基板50と電氣的に接続された操作スイッチを用いる場合には、当該操作スイッチが遊技の進行過程において無効となっている期間を利用してもよく、有効になっている期間を利用してもよい。操作スイッチが無効になっている期間を利用する場合には、たとえば、リール31の回転開始後（全リール31の回転中）に、ベットスイッチ40やスタートスイッチ41の操作を促す演出を出力することが挙げられる。また、全停後に、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、又はいずれかのストップスイッチ42の操作を促す演出を出力することが挙げられる。

20

【1008】

また、当該操作スイッチが遊技の進行過程において有効となっている期間を利用する例としては、たとえば、図124（b）の後、操作スイッチ演出として、左ストップスイッチ42を画像表示し、「気合いを入れて左ストップスイッチを押せ！」等のような演出を出力することが挙げられる。

30

また、全停後に、操作スイッチ演出として、ベットスイッチ40を画像表示し、「ベットスイッチを押せ！」等のような演出を出力することが挙げられる。

この場合には、貯留メダルを有する場合であって、ベットスイッチ40が操作されることによりベット処理が実行される状況下であるときのみ、ベットスイッチ演出に対応するベットスイッチ40の操作を有効にしてもよい。あるいは、貯留メダルを有さない場合であっても、ベットスイッチ演出に対応するベットスイッチ40の操作を有効にしてもよい。

【1009】

1遊技内で、複数の操作ボタン演出を出力する場合には、各操作ボタン演出を、それぞれどのようなタイミングで出力してもよい。上記例では、スタートスイッチ41の操作時に操作ボタン24A演出を出力し、全停時に操作ボタン24B演出を出力した。しかし、これに限らず、たとえば第1に、スタートスイッチ41の操作時に操作ボタン24A演出を出力し、第1リール31停止時に操作ボタン24B演出を出力してもよい。

40

あるいは、第1リール停止時に操作ボタン24A演出を出力し、第2リール31停止時に操作ボタン24B演出を出力してもよい。

【1010】

図122に示すように、遊技状態全体の平均では、操作ボタン24B演出の頻度は、操作ボタン24A演出の頻度よりも低く設定されている。操作ボタン24Aは、操作ボタン24Bよりも、毎遊技、遊技を進行する上で操作する操作スイッチ（ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42）に近い位置に配置されている。このた

50

め、操作ボタン24Aの方が操作ボタン24Bよりも操作しやすいこと等から、操作ボタン24A演出の頻度の方を高く設定している。また、操作ボタン24Bは、操作ボタン24Aよりも大きい形状とし、プレミア的な扱い（位置づけ）としている。ただし、これに限らず、たとえば操作ボタン24A演出と操作ボタン24B演出とを同一頻度に設定してもよく、操作ボタン24B演出を操作ボタン24A演出よりも高頻度に設定してもよい。

【1011】

一方、遊技状態3のように、特定の遊技状態では、操作ボタン24B演出の頻度は、操作ボタン24A演出の頻度よりも高く設定されている。このように設定することにより、操作ボタン24B演出は、特定の遊技状態で出力されやすいように設定することができる。なお、図123に示した例では、遊技状態3では、操作ボタン24A演出の頻度は「0」%としたが、これに限らず、操作ボタン24A演出を、操作ボタン24B演出の頻度より低い頻度であって「0」%を超える頻度に設定してもよい。

また、特定の遊技状態では、操作ボタン24A+24B演出の頻度が最も高くなるようにしてもよい。

【1012】

なお、遊技状態1～遊技状態3における操作ボタン演出の割合は、一例であり、これに限定されるものではない。

たとえば、

(1) 操作ボタン演出の割合が「0」に設定された遊技状態（操作ボタン演出が一切出現しない遊技状態）

(2) 操作ボタン24A演出の割合が「0」を超え、かつ、操作ボタン24B演出の割合及び操作ボタン24A+24B演出の割合がいずれも「0」である遊技状態

(3) 操作ボタン24B演出の割合が「0」を超え、かつ、操作ボタン24A演出の割合及び操作ボタン24A+24B演出の割合がいずれも「0」である遊技状態（上記例では遊技状態3）

(4) 操作ボタン24A+24B演出の割合が「0」を超え、かつ、操作ボタン24A演出の割合及び操作ボタン24B演出の割合がいずれも「0」である遊技状態

(5) 操作ボタン24A演出の割合及び操作ボタン24B演出の割合がいずれも「0」を超え、かつ、操作ボタン24A+24B演出の割合が「0」である遊技状態

等、種々設定することが可能である。

【1013】

また、一遊技状態において複数種類の操作ボタン演出を設けた場合、出現頻度が低い操作ボタン演出ほど、上乘せや当選等の期待度が高くなるように設定することが可能である。

たとえば、「操作ボタン24A演出の割合>操作ボタン24A+24B演出の割合>操作ボタン24B演出の割合」に設定し、1遊技内において操作ボタン24A演出が出現せず、かつ操作ボタン24B演出が出現した場合には、最も期待度が高いように設定することが可能である。

一方、たとえばRB（レギュラーボーナス）遊技等、ほとんどの遊技で押し順不問小役が入賞する遊技状態である場合のように、遊技者に有利な遊技状態であっても、操作ボタン演出を実行しても遊技者に期待感をあまり与えることができないと考えられる遊技状態では、あえて、操作ボタン演出の割合を「0」に設定した遊技状態とすることも可能である。

【1014】

さらにまた、同一の遊技状態であっても、役抽選結果に応じて、操作ボタン演出の割合を異ならせることも可能である。

たとえば当選役として、非当選、リプレイ、一般小役（たとえばベル）、レア小役（たとえばスイカ、チェリー等）を有する場合に、

(1) 非当選時、及びリプレイ当選時

操作ボタン演出なしの割合>操作ボタン24A演出の割合（操作ボタン24B演出の割合、及び操作ボタン24A+24B演出の割合はいずれも「0」）

(2) 一般小役当選時

操作ボタン演出なしの割合>操作ボタン24A演出の割合>操作ボタン24B演出の割合
(操作ボタン24A+24B演出の割合は「0」)

(3) レア小役当選時

操作ボタン24A演出の割合>操作ボタン演出なしの割合>操作ボタン24B演出の割合
>操作ボタン24A+24B演出の割合

のように設定することが可能である。

【1015】

<第8実施形態>

第8実施形態は、特定期間終了時獲得数表示(トータル表示の1種)に関するものである。

10

ここで、「特定期間終了時獲得数表示」とは、特別遊技やAT等の特定期間が終了する場合に、所定のタイミングで、特定期間のうちの少なくとも前記所定のタイミング前に付与された(遊技者が獲得した)メダル枚数の総計の表示である。

ここで、「少なくとも」とは、特定期間終了時獲得数表示において、所定のタイミング後に払い出されるメダル枚数を予測して総計に加算する場合もあり得るためである。

【1016】

なお、「特定期間終了時獲得数表示」と表現しているが、特定期間が終了するタイミングで表示を行うという意味ではなく、たとえば、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技の終了時又は終了後、特定期間の最終遊技のためにベット操作が実行されたとき、特定期間の最終遊技が開始されたとき(スタートスイッチ41が操作されたとき、リール31の回転を開始したとき等)、当該最終遊技中、当該最終遊技(特定期間)の終了時(全停時、払出し処理中、払出し処理終了時)、特定期間の終了後のうち、任意のタイミングで表示されるものである。

20

ただし、特定期間の開始時からずっと獲得数(差枚数)を表示し続けるものは、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示には含まれない。

特定期間終了時獲得数は、特定期間の終了が近づいたとき以降に初めて表示されるものである。

【1017】

ここで、特別遊技やAT等の特定期間においては、たとえば画像表示領域の隅(たとえば右上)の方に、差枚数の合計を常時表示しておき、毎遊技、更新表示を行うことが挙げられる。たとえばメダルが3枚ベットされて遊技が開始されると、当該ベット数を減算した値に更新し、当該遊技でメダルが払い出されると、当該払出し数を加算した値に更新する。

30

具体的には、後述する図126(a)において、画像表示装置23の画面の右上に表示された「TOTAL:150枚」は、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示には該当しない。この表示は、特別遊技やAT等の特定期間中において、特定期間の開始時から終了時までずっと表示され続けるものであり、特定期間の最終遊技が開始された後に表示されるものではない。

【1018】

40

以下では、特定期間の開始時から終了時まで表示され続ける獲得数(差枚数)の表示を、「特定期間中獲得数表示(トータル表示の1種)」と称する。

これに対し、後述する図127(m)において、特定期間の終了時に、画像表示装置23の画面の略中央に「継続G数:300G」の下に表示される「TOTAL:164枚」は、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示である。

特定期間中獲得数表示は、演出画像の妨げにならないように、画像表示装置23の画像表示領域中、隅(たとえば右上近傍)に表示されることが多い。これに対し、特定期間終了時獲得数表示は、遊技者に見せることが第一の目的であるので、画像表示装置23の画像表示領域中、中央付近に表示されることが多い。

また、特定期間中獲得数表示は、遊技者が、現時点における獲得数を確認できればよい

50

ので、演出画像の妨げにならないように、必要以上には大きく表示しないことが多い。

これに対し、特定期間終了時獲得数表示は、遊技者に見せることが第一の目的であるので、演出画像よりも優先し、大きく表示されることが多い。

【1019】

また、特定期間終了時獲得数表示は、本実施形態では差枚数（払出し数からベット数を除いた数）を指すが、払出し数そのものであってもよい。

さらにまた、特定期間が特別遊技である場合に、特定期間終了時獲得数表示には、特別遊技を開始する前の特別役の内部中における少なくとも一部の遊技で払い出されたメダル枚数を含む場合がある。

さらに、特定期間がATである場合には、特定期間終了時獲得数表示には、AT準備中や、ATの前に実行されたCZで払い出されたメダル枚数を含む場合がある。

一方、特定期間がATである場合に、AT準備中やAT開始前においてメダルが減少したときは、特定期間終了時獲得数表示には当該減少分を含む場合もある。

【1020】

また、特定期間終了時獲得数表示は、特定期間の最終遊技で払い出されたメダル枚数までを含むとは限らない。たとえば、特定期間の最終遊技の開始時（当該最終遊技でのメダル払出し数が未だ決まっていない状況）で、特定期間終了時獲得数表示を出力する場合がある。特定期間の最終遊技の開始時に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合には、当該最終遊技でのメダル払出し数を含まない表示である場合と、当該最終遊技でのメダル払出し数を含む表示（当該最終遊技でのメダル払出し数を推測して加算する）である場合とが挙げられる。

【1021】

また、特定期間終了時獲得数として、小役の入賞に基づき払い出されたメダル枚数は加算の対象となるが、リプレイの表示時については任意である。リプレイの表示時には、特定期間終了時獲得数を以下のように更新することが挙げられる。

（１）当該遊技が開始されると、特定期間終了時獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数にベット数に相当する数を加算する。

たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「100」である場合には、遊技開始時に、特定期間終了時獲得数からベット数「3」を減じて「97」にする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数にベット数に相当する数「3」を加算して「100」にする。

（２）当該遊技が開始されると、特定期間終了時獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）には、特定期間終了時獲得数を変化させない。また、次回遊技では、リプレイの停止表示に基づく自動ベットで遊技が開始されるが、この次回遊技の開始時には、特定期間終了時獲得数からベット数を減じない。

たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「100」である場合には、遊技開始時に、特定期間終了時獲得数からベット数「3」を減じて「97」にする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数は「97」のままにする。次回遊技の開始時には、特定期間終了時獲得数からベット数を減じず、「97」のままにする。

【1022】

（３）当該遊技が開始されたときに、リプレイに当選したときは、特定期間終了時獲得数を変化させない。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）にも、特定期間終了時獲得数を変化させない。

たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「100」である場合には、遊技開始時に、リプレイに当選したときは、特定期間終了時獲得数を「100」のままにする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）にも、特定期間終了時獲得数を「100」のままにする。

【1023】

10

20

30

40

50

一方、リプレイの停止表示における特定期間中獲得数表示は、以下のようにする。

当該遊技が開始されると、特定期間中獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）、又は次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時に、特定期間中獲得数にベット数に相当する数を加算する。

特定期間中獲得数は、特定期間終了時獲得数と異なり、次回遊技においてベット数分を戻せるため、リプレイに当選した遊技の遊技開始時にベット数を減じても何ら支障はない。また、リプレイが停止表示し、次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時にベット数に相当する数を加算する場合において、当該遊技が特定期間の最終遊技であるときには、特定期間中獲得数はベット数が減じられたままになる。しかし、特定期間終了時獲得数は、当該最終遊技で減じられたベット数に相当する数を加算した数を表示できるので、適正な値を表示可能となる。

10

【１０２４】

次に、特定時間終了時獲得数表示の具体例について、図面に基づき説明する。以下では、図面によって４つの例（例１～例４）を示す。

例１～例４のいずれも、前半演出（１図目）と後半演出（２図目。前半演出に続く演出）とからなり、前半演出は、例１～例４のいずれも共通であり、図１２６に示す演出である。

また、図１２７～図１３０は、それぞれ例１～例４の後半演出を示す図である。したがって、

例１：図１２６及び図１２７

20

例２：図１２６及び図１２８

例３：図１２６及び図１２９

例４：図１２６及び図１３０

となる。

【１０２５】

図１２６及び図１２７は、特定期間終了時獲得数表示の例１を説明する図である。図１２６の（ａ）から、図１２７の（ｍ）に向かって遊技が進行するものとする。

例１～例４では、特定期間はいずれもＡＴ中であるものとし、ベット数は「３」であるものとする。また、「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示すると小役の入賞となり、１０枚の払出しになるものとする。

30

また、図中、リール３１の下矢印（たとえば図１２６（ｂ））は、リール３１の回転中であることを示す。

さらにまた、図１２６～図１３０において、白丸で示すストップスイッチ４２は、操作受付け不許可状態（又は操作済状態）を示し、黒丸で示すストップスイッチ４２は、操作受付け許可状態を示す。

【１０２６】

図１２６（ａ）は、遊技開始前の状態である。この状態では、画像表示装置２３に表示されているように、残り遊技回数は２ゲームである。また、この時点において、ＡＴ中の獲得枚数は、１５０枚である。画像表示装置２３の右上側領域に表示されている「ＴＯＴＡＬ：１５０枚」は、上述した「特定期間中獲得数表示」に該当し、毎遊技、メダルがベットされるごとにベット数が減算され、かつメダルが払い出されるごとに払出し数が加算される。換言すれば、原則として毎遊技更新される。そして、この表示は、ＡＴの開始時から終了時までずっと表示され続けている。

40

【１０２７】

次に、図１２６（ｂ）は、スタートスイッチ４１が操作されたときの画像表示内容を示す。スタートスイッチ４１が操作されると、スタートスイッチ４１の操作時に対応する演出内容に変化させる。具体的には、スタートスイッチ４１が操作されたタイミング（あるいは、リール３１の回転を開始したタイミング）で、残り遊技回数を「１」減算し、残り遊技回数の表示を「１」に更新する。また、特定期間中獲得数表示は、ベット数「３」を減算し、「１４７枚」の表示に更新する。

50

ここで、スタートスイッチ４１が操作されると、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、ベット数に係るコマンドが送信されるので、サブ制御基板８０は、このベット数に係るコマンドから当該遊技のベット数を判断し、ベット数を減算する表示を行う。この場合、「１５０枚」の表示から「１４７枚」の表示に一気に更新してもよく、あるいは、「１」ずつカウントダウンするように（１５０→１４９→１４８→１４７）表示を更新してもよい。

【１０２８】

次に、図１２６（ｃ）、（ｄ）、及び（ｅ）は、それぞれ左、中、及び右ストップスイッチ４２が順次操作され、左、中、及び右リール３１が停止した状態を示している。そして、図１２６（ｅ）に示すように、上段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示した例を示している。この図柄組合せに対応する小役の払出し数は１０枚である。そして、１０枚のメダルの払出し処理が実行され、かつ、図１２６（ｆ）に示すように、それまでの演出画像に代えて、獲得表示（メダル払出しに対応する画像。この例では「GET」の表示。）を実行する。さらに、特定期間中獲得数表示は、「１０枚」を加算して「１５７枚」の表示に更新する。

【１０２９】

ここで、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から「１５７枚」に更新する場合において、実際のメダル払出し又はクレジットへの加算処理と同一又は類似するタイミングで、表示を「１」ずつカウントアップしてもよい。あるいは、実際のメダル払出し又はクレジットへの加算処理が開始されたときに、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から一気に「１５７枚」に更新してもよい。

なお、メイン制御基板５０で実行されるクレジットへの加算処理は、たとえば数１００ｍｓの時間がかかるため、メイン制御基板５０でのクレジットへの加算処理の開始と略同時に、特定期間中獲得数表示を一気に更新する場合には、特定期間中獲得数表示の更新の方が先に終了する場合がある。

【１０３０】

また、メイン制御基板５０で実際にメダル払出し処理を実行する場合には、メダル１枚あたり約１００ｍｓの時間がかかるため、メダル１０枚を払い出すためには、約１０００ｍｓの時間がかかる。このため、メイン制御基板５０での１０枚のメダル払出し処理の開始と略同時に、特定期間中獲得数表示を一気に更新する場合には、特定期間中獲得数表示の更新の方が先に終了すると考えられる。

一方、メイン制御基板５０でのメダル払出し処理又はクレジットへの加算処理が終了したとき又は終了後に、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に加算に係るコマンドを送信し、サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信したときに、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から一気に「１５７枚」に更新してもよい。

【１０３１】

図１２６（ｆ）の後、図１２７（ｇ）に進み、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示はそのまま、図１２６（ｆ）の獲得表示（「GET」の表示）を消去し、遊技開始前（遊技待機状態）の演出に移行する。

なお、獲得表示を消去するタイミングは、

- a) 特定期間中獲得数表示が更新されてから所定時間を経過したとき、
 - b) 「１０枚」の払出し処理を開始したとき若しくは終了したとき、又は「１０枚」の払出し処理を開始したとき若しくは終了したときから所定時間を経過したとき、
 - c) ベットスイッチ４０が操作されたとき
- 等が挙げられる。

【１０３２】

次に、図１２７（ｈ）は、スタートスイッチ４１が操作されたときの画像表示内容を示している。ここでは、スタートスイッチ４１が操作されたタイミング（あるいは、リール３１の回転を開始したタイミング）で、残り遊技回数を「１」減算し、残り遊技回数の表示を「０」に更新する。また、特定期間中獲得数表示は、ベット数「３」を減算し、「１

10

20

30

40

50

54枚」の表示に更新する。

次に、図127(i)、(j)、及び(k)は、それぞれ左、中、及び右ストップスイッチ42が順次操作され、左、中、及び右リール31が停止した状態を示している。そして、図126(k)に示すように、上段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示した例を示している。これにより、10枚のメダルの払出し処理が実行され、図127(l)に示すように、それまでの演出画像に代えて、獲得表示(「GET」の表示)を実行する。さらに、特定期間中獲得数表示は、「10枚」を加算し、「164枚」に更新する。

【1033】

そして、残り遊技回数が「0」となった遊技(特定期間の最終遊技)が終了したので、特定期間の最終遊技における全停後に、特定期間終了時獲得数表示を実行する。図127(m)は、「TOTAL:164枚」と特定期間終了時獲得数表示を実行した例を示している。

10

また、特定期間終了時獲得数表示に併せて、特定期間の継続遊技回数を画像表示する。さらに、画像表示装置23の右上領域には、それまでの特定期間中獲得数表示を消去し、遊技に対するのめり込み防止に関する表示(以下、「のめり込み防止表示」と称する。)を実行する。

【1034】

ここで、画像表示装置23には、特定期間終了時における演出画像が表示されているが、のめり込み防止表示は、当該演出画像よりも前に(前面レイヤで)表示される。したがって、のめり込み防止表示と当該演出画像とが重なる領域では、のめり込み防止表示が前となる。

20

したがって、図127(m)の例では、のめり込み防止表示領域と特定期間終了時獲得数表示領域とは重なっていないが、仮に、のめり込み防止表示領域と特定期間終了時獲得数表示領域との少なくとも一部が重なる場合には、その重なる領域では、のめり込み防止表示の方が前になる。

【1035】

なお、図127(l)の獲得表示(「GET」の表示)は、特定期間終了時獲得数表示中(たとえば、図127(m)のとき)に行ってもよい。

また、図127の例では、特定期間の最終遊技で「10枚」の小役が入賞した例を示しているが、特定期間の最終遊技で、払出しを有する小役が入賞した場合と、払出しを有さないリプレイが停止表示した場合とで、特定期間終了時獲得数表示のタイミングは変わらない。なお、リプレイが停止表示したときは、図127(l)に示す獲得表示は行われない。

30

【1036】

図128は、図126に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例2を示す図である。

この例2では、特定期間の最終遊技の全停時には、当該遊技における獲得演出(「GET」の表示)を行わない。すなわち、図127(l)で示した演出を実行しない。

図128(g)～(k)は、図127(g)～(k)と同じである。

40

図128(k)において、全リール31が停止すると、当該遊技で10枚の小役が入賞し、払出し処理が実行されるが、最終遊技における獲得演出を実行することなく、図128(l)に進んで、特定期間終了時獲得数表示を実行する(図127(m)と同じ)。この特定期間終了時獲得数表示では、最終遊技における10枚の払出しを反映した枚数となっている。したがって、図128(k)の時点では、特定期間中獲得数表示として「154枚」と表示しているが、図128(l)に進み、特定期間中獲得数表示から特定期間終了時獲得数表示に切り替わると、特定期間終了時獲得数表示として「164枚」と表示する。

このように、特定期間の最終遊技では、全リール31停止後の獲得演出を省略して特定期間終了時獲得数表示に移行してもよい。

50

なお、特定期間の最終遊技で払出し処理が実行される場合には、メイン制御基板 50 側の獲得数表示 LED 78 には獲得数が表示されることは、もちろんである。

【1037】

図 129 は、図 126 に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例 3 を示す図である。

この例 3 では、特定期間の最終遊技の開始時（スタートスイッチ 41 操作時、リール 31 の回転開始時）に、特定期間終了時獲得数表示を実行するものである。

図 129（g）は、何も演出画像を表示していないことを意味するのではなく、たとえば特定期間の最終遊技前の演出画像を表示している。なお、この時点では、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示を実行している。

そして、スタートスイッチ 41 が操作されると（図 129（h））、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示が消去され、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が実行される。なお、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示の後（後レイヤ）に、図 129（g）で表示されていた演出画像が表示される。よって、当該演出画像と特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が重なっている部分は、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が前となっている。

【1038】

また、特定期間の最終遊技の開始前では、図 129（g）に示すように、特定期間中獲得数は「157枚」であるが、図 129（h）に進み、最終遊技が開始されると、当該最終遊技におけるベット数「3」が減算されるので、特定期間終了時獲得数は「154枚」となり、この値が特定期間終了時獲得数として表示される。このように、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数を表示する場合には、当該最終遊技におけるベット数を減算した値を表示する。ただし、これに限らず、当該最終遊技におけるベット数を減算しない値を特定期間終了時獲得数として表示してもよい。この場合には、特定期間の最終遊技の 1 遊技前までの獲得数を特定期間終了時獲得数として表示することとなる。

【1039】

次に、左、中、及び右ストップスイッチ 42 が操作され、図 129（i）に進み、全停後となっても、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が継続している。なお、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示を実行している間の演出画像、換言すれば、特定期間の最終遊技における演出画像は、第 3 実施形態で説明したような 1 枚絵であってもよいが、ストップスイッチ 42 の操作に基づいて進行する画像であってもよい。

【1040】

また、図 129（k）の時点、すなわち全停時までは、特定期間終了時獲得数として「154枚」と表示している。そして、当該最終遊技で「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示し、10枚が払い出され、この払出し数が特定期間終了時獲得数に加算される。その結果、図 129（l）では、特定期間終了時獲得数表示がそれまでの「154枚」から「164枚」に更新される。

【1041】

また、特定期間の最終遊技の遊技開始時（全停前）に特定期間終了時獲得数を表示する場合には、以下のように構成することも可能である。

たとえば特定期間の最終遊技において「PB≠1」の押し順ベルに当選した場合や、「PB=1」の押し順不問ベルに当選した場合には、当該最終遊技で「10枚」の獲得となる可能性が高い。このような場合には、最終遊技で獲得するであろうと推測される枚数を予め加算した枚数を、特定期間の最終遊技の遊技開始時（全停前）に、特定期間終了時獲得数として表示することが挙げられる。

したがって、この場合の例を図 129 の例 3 に適用すると、図 129（h）のタイミングで、「TOTAL：164枚」と表示する。この表示は、最後の図 129（l）まで継続される。

図 129（g）の時点で、特定期間中獲得数表示が「157枚」となっており、図 129（h）に進んだとき（遊技開始時）に特定期間終了時獲得数表示が「164枚」とな

10

20

30

40

50

たときは、遊技者は、最終遊技で10枚役に当選したことを知ることができる。

【1042】

また、特定期間の最終遊技において「PB≠1」の押し順ベルに当選し、上記のように最終遊技の獲得数を加算した特定期間終了時獲得数を表示した場合において、遊技者が押し順を操作ミスし、「10枚」を獲得できなかったときは、図129（l）の時点で、特定期間終了時獲得数を正しい値（154枚）に修正してもよい。あるいは、最終遊技で遊技者が押し順を操作ミスし、「10枚」を獲得できなかったとしても、それを無視し、図129（h）で表示した特定期間終了時獲得数の表示を最後まで継続してもよい。

【1043】

さらにまた、図129の例では、特定期間の最終遊技の遊技開始時にのめり込み防止表示を特定期間終了時獲得数表示とともに実行したが、これに限らず、全停後の図129（l）のタイミングで、のめり込み防止表示を実行してもよい。したがって、この場合には、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数表示（及び継続遊技回数の表示）を行い、当該最終遊技の全停後に、特定期間終了時獲得数表示に加えてのめり込み防止表示を行うことになる。

【1044】

図130は、図126に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例4を示す図である。

この例4では、特定期間の最終遊技の開始時（スタートスイッチ41操作時、リール31の回転開始時）にのめり込み防止表示を行い、その後、特定期間終了時獲得数表示を行うものである。

図130（g）の時点では、残り遊技回数及び特定期間中獲得数が表示されている。そして、特定期間の最終遊技が開始され、図130（h）に進むと、残り遊技回数表示及び特定期間中獲得数表示が消去され、のめり込み防止表示が実行される。なお、図129（h）では、のめり込み防止表示のみを示しているが、実際には、特定期間の最終遊技における演出画像が表示され、その演出画像の前に重ねて、のめり込み防止表示が実行されている。

次に、図130（i）に進み、のめり込み防止表示に加えて、特定期間の継続遊技回数が表示される。さらに、図130（j）に進み、のめり込み防止表示及び継続遊技回数表示に加えて、特定期間終了時獲得数表示が実行される。この時点では、全リール31の回転中（遊技開始時）であり、ストップスイッチ42は未だ操作されていない。

【1045】

そして、上記ののめり込み防止表示、継続遊技回数表示、及び特定期間終了時獲得数表示は、遊技終了時（全停時）まで継続される。この最終遊技で10枚役が入賞したときは、図130（k）から図130（l）に進み、特定期間終了時獲得数が「154枚」から「164枚」に更新される（最終遊技の獲得数が加算される）。

【1046】

図130において、（k）に示す状況から（l）に示す状況に移行する場合において、特定期間終了時獲得数をインクリメント表示をしている最中にメダルなしエラー（ホッパーエンpty。以下、「HEエラー」と称する。）が発生した場合には、たとえば以下のように処理することが挙げられる。以下の例では、「154枚」の表示から「+5」だけインクリメント表示し、「159枚」の表示になったときに、HEエラーが発生したものとする。

なお、特定期間獲得数のインクリメント表示中にHEエラーが発生した場合には、画像表示装置23の表示は、HEエラーが発生した旨の表示に切り替わるため、特定期間獲得数表示は一時的に中断される。

【1047】

例1）HEエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示を、最初の状態に戻すことが挙げられる。この場合には、HEエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰時に「154枚」と表示し、改めて、「154枚」を「+10」インクリメントし

10

20

30

40

50

て「164枚」にする。なお、特定期間終了時獲得数は改めて「+10」インクメント表示されるが、メイン制御基板50側では、すでに5枚の払出しが済んでいるので、HEエラーから復帰した後の払出し数は+5枚である。

例2) HEエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰時に「164枚」と表示すること、換言すれば、当該遊技の獲得数のすべてを加算した状態で特定期間終了時獲得数表示を復帰することが挙げられる。したがって、HEエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰後は、インクメント表示を行うことはない。

【1048】

上述した特定期間終了時獲得数表示のパターンを改めてまとめると、以下のパターンが挙げられる。

(1) 特定期間の最終遊技において、全停後かつ払出し処理後に特定期間終了時獲得数表示を行う場合が挙げられる。この場合、最終遊技で払出しがある場合には、その払出し数を加算して特定期間終了時獲得数表示を行う。最終遊技での払出し数を含めて特定期間終了時獲得数表示を行えば、より正確な値を特定期間終了時獲得数として表示することができる。特定期間終了時獲得数表示を撮影したいと考える遊技者は少なくなく、遊技者は最終的に何枚獲得できたかに興味があるので、このように構成することにより、遊技者の意向に沿うものとなる。

また、特定期間の最終遊技での払出し処理が実行される前に、最終遊技での払出し数(推測値)を加算して特定期間終了時獲得数表示を行ってしまうと、上述したように当該最終遊技でHEエラーが生じたときは、実際にそれまでに払い出された数と、特定期間終了時獲得数として表示された数とが相違する状態が長時間続いてしまうおそれがある。これに対し、最終遊技の払出し処理後に特定期間終了時獲得数表示を行えば、そのようなおそれを回避することができる。

【1049】

(2) 特定期間の最終遊技を開始した後、全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行することが挙げられる。全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行することで、当該遊技で特定期間が終了することを、遊技者にいち早く報知することができる。ここで、最終遊技で払出しがある場合であっても、その払出し数を加算しない特定期間終了時獲得数表示を行う場合が挙げられる。このようにすれば、特定期間終了時獲得数表示が目立ちすぎないようにし、特定期間の終了画面による設定示唆や復活演出が実行されるか否か等に遊技者を注目させることができる。

また、この場合の特定期間終了時獲得数表示は、少なくとも最終遊技が終了するまでは消去されないで、たとえば図130(j)の状態(ストップスイッチ42を操作しないで)、遊技者は、時間をかけて特定期間終了時獲得数表示を撮影することが可能となる。

さらに、特定期間の最終遊技の遊技開始後に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合には、当該最終遊技でのベット数を減算して特定期間終了時獲得数表示を行ってもよい。ベット数を減算した特定期間終了時獲得数表示を実行することで、特定期間終了時獲得数表示を開始するタイミングにおける正確な数を表示することができる。

【1050】

(3) 特定期間の最終遊技の遊技開始後、全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合において、当該最終遊技で小役に当選したときは、最終遊技での払出し数(推測値)を加算して特定期間終了時獲得数表示を実行する場合が挙げられる。このようにすれば、最終遊技での払出し数を反映した特定期間終了時獲得数表示を実行することができ、かつ、最終遊技の全停時よりも前に(いち早く)特定期間終了時獲得数表示を実行することができる。

なお、最終遊技の遊技開始後、全停前に、最終遊技での払出し数(推測値)を加算した特定期間終了時獲得数表示を実行した場合において、最終遊技で押し順ベルに当選し、遊技者が正解押し順でストップスイッチ42を操作しなかったために、予め加算した推測値のメダル数を遊技者が獲得できなかったときは、その後に特定期間終了時獲得数表示を修正してもよく、修正しなくてもよい。

特定期間終了時獲得数表示を修正する場合には、より正確な数を表示することができる。

一方、特定期間終了時獲得数表示を修正しない場合には、プログラム処理の簡素化を図ることができる。

【1051】

(4) 特定期間の最終遊技の全停前に特定期間終了時獲得数表示を行う場合において、当該最終遊技で払出しを有する場合には、全停後に、すでに表示している特定期間終了時獲得数に最終遊技での払出し数を加算し、特定期間終了時獲得数を更新してもよい。

この場合、特定期間終了時獲得数に、最終遊技での払出し数を一気に（一時に）加算してもよく、あるいは、「1」ずつ加算するカウントアップ表示を行ってもよい。カウントアップ表示を行えば、特定期間終了時獲得数に最終遊技での払出し数が反映されていることを遊技者にわかりやすく知らせることができる。

10

【1052】

(5) 特定期間終了時獲得数表示とのめり込み防止表示とが重なる場合には、のめり込み防止表示を前面レイヤとし、特定期間終了時獲得数表示を後面レイヤとすることが挙げられる。これにより、特定期間終了時獲得数表示とのめり込み防止表示とが重なる期間では、のめり込み防止表示が優先表示されるので、遊技者が注意喚起を見過ごさないようにすることができる。

ただし、特定期間終了時獲得数表示中、メダル枚数を表示している部分は、のめり込み防止表示と重ならないようにすることが好ましい。あるいは、特定期間終了時獲得数を表示する場合において、のめり込み防止表示が実行されない期間を少なくとも一定期間設けることにより、のめり込み防止表示に遮られることなく特定期間終了時獲得数表示を遊技者が正しく視認できるようになる。

20

【1053】

(6) 上記例では、特定期間の最終遊技の遊技開始時（スタートスイッチ41操作時、リール31の回転開始時）以降に、特定期間終了時獲得数を表示した。しかし、これに限らず、たとえば、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技の終了後、かつ特定期間の最終遊技の遊技開始前に、特定期間終了時獲得数表示を実行することも可能である。

たとえば、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技においてリプレイに当選し、当該遊技においてリプレイが停止表示し、自動ベット処理が実行されたときは、当該自動ベット処理後に、特定期間終了時獲得数表示を実行してもよい。すなわち、この場合には、特定期間の最終遊技の遊技開始前（スタートスイッチ41が操作される前）に特定期間終了時獲得数表示が実行されることになる。

30

また、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技が終了し、次回遊技（最終遊技）のためにメダル投入操作（ベット操作）が行われたときは、特定期間終了時獲得数表示を実行してもよい。この場合も上記と同様に、特定期間の最終遊技の遊技開始前（スタートスイッチ41が操作される前）に特定期間終了時獲得数表示が実行されることになる。

【1054】

さらにまた、特定期間終了時獲得数表示を実行した後、特定期間終了時獲得数表示を終了する（消去する）タイミングとしては、たとえば以下のようなタイミングが挙げられる。

(1) 特定期間の最終遊技を終了した後、次回遊技（非特定期間）のためのベット操作時、又はスタートスイッチ41の操作時に、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。このようにすれば、遊技者が、次回遊技に進行するための操作を行わない限り特定期間終了時獲得数表示が終了しないので、十分に時間をかけて撮影等を行うことができる。

40

【1055】

(2) 特定期間の最終遊技を終了した（全停時、又は払出し処理終了時）後、又は特定期間終了時獲得数表示を開始した後、所定時間が経過したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。このようにすれば、特定期間終了時獲得数表示を必要以上に長くすることなく終了することができる。

あるいは、特定期間終了時獲得数表示を開始した後、デモンストレーション画面に移行

50

したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。

(3) 特定期間終了時獲得数表示を開始した後、精算スイッチ43が操作されたときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。精算スイッチ43が操作された場合には、遊技者が遊技を終了する意思を示したと考えられるので、それ以降、特定期間終了時獲得数表示を継続する必要性に乏しいからである。

【1056】

(4) 特定期間終了時獲得数表示を開始した後、操作ボタン24を操作してメニュー画面に移行したとき(メニュー画面を表示させたとき)は、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。メニュー画面に移行した場合には、マイスロを終了する意思を示した(遊技結果を反映させた二次元コードを表示するための操作を行った)と考えられるため、それ以降、特定期間終了時獲得数表示を継続する必要性に乏しいからである。

10

(5) 特定期間終了時獲得数表示を開始した後、何らかのエラーが発生したときは、エラー発生画面に切り替え、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。したがって、この場合には、エラーが解除されても、特定期間終了時獲得数表示には復帰しない。

【1057】

また、特定期間終了時獲得数表示を終了した(消去した)後は、特定期間終了時獲得数表示を再開しないようにしてもよい。これに対し、たとえば所定条件を満たしたときは、一旦終了した特定期間終了時獲得数表示を再開可能としてもよい。

たとえば、精算スイッチ43を操作したときは特定期間終了時獲得数表示を終了する仕様である場合において、遊技者が特定期間終了時獲得数表示を終了する意思がないにもかかわらず、遊技者が誤って精算スイッチ43に接触してしまい、特定期間終了時獲得数表示が終了し、その後に表示を再開する手段を有さないのは、遊技者に酷となる。

20

【1058】

そこで、このような場合には、たとえば操作ボタン24を操作してメニュー画面に移行したり、十字キーの所定の操作を行ったとき等には、特定期間終了時獲得数表示を再開可能としてもよい。このような仕様である場合には、精算スイッチ43の操作により特定期間終了時獲得数表示を終了した後も、特定期間終了時獲得数表示のデータをRWM83に一時的に記憶し、特定期間終了時獲得数表示のデータを最終的に消去する条件を満たすまで保存しておく。そして、上記の例では、操作ボタン24の操作や十字キーの所定の操作等が行われたときに、特定期間終了時獲得数表示のデータを読み込んで、再度、画像表示装置23に特定期間終了時獲得数を表示することが挙げられる。

30

【1059】

<第9実施形態>

第9実施形態は、ストップスイッチの操作態様(本実施形態では押し順)を示す画像の表示(押し順報知)に関するものである。

以下の例では、ストップスイッチの操作態様とは、ストップスイッチの押し順に相当する。

図131は、第9実施形態におけるストップスイッチ42の押し順の画像表示の例1を説明する図であり、(1)は押し順正解時を示し、(2)は押し順不正解時を示す。

40

ストップスイッチ42の正解押し順は、たとえばAT中において、押し順ベルに当選したときに画像表示される。

「(1)押し順正解時」及び「(2)押し順不正解時」のいずれも、(a)から(d)に向かって遊技が進行する。

【1060】

図131の例では、報知された正解押し順は、「123(左中右)」であるものとし、押し順正解時は左第一停止の例を示し、押し順不正解時は中第一停止の例を示す。

図131(1)(a)に示すように、正解押し順の報知時(スタートスイッチ41の操作後、ストップスイッチ42の操作前)には、押し順の画像と、演出画像(背景画像、キャラクター画像)が画像表示される。なお、この場合の画像は、静止画像に限らず、動画像

50

も含まれる。

【1061】

図131の「(1)押し順正解時」において、(a)は、ストップスイッチ42操作前の正解押し順の報知画像を示し、押し順「1」「2」「3」の画像及び各押し順画像ごとの演出画像が表示されている例である。

なお、レイヤは、押し順の画像(前方)、演出画像(後方)となっている。このため、たとえば図131(1)(a)に示すように、押し順「1」の画像と演出画像とが重なっている部分では、押し順「1」の画像が前側に表示される。

【1062】

図131(1)(a)の状態において、左ストップスイッチ42が操作されると(したがって、第一停止時は押し順正解となる)、図中(b)に進み、操作された左ストップスイッチ42に対応する押し順「1」の画像が強調表示される。さらに、図中(c)及び(d)に示すように、その後、押し順「1」の画像の大きさが徐々に小さくなり、最終的に消失するように構成されている。このように、押し順正解時に、正解となった押し順の画像は、エフェクトをかけて消去されるように構成されている。

【1063】

また、押し順「1」の画像に対応する演出画像(キャラクタ画像)は、ストップスイッチ42が操作されると、後方に飛ばされるように画像表示され、押し順画像と同様に、最終的に消失するように構成されている。さらに、押し順「1」の画像及びその演出画像が消去されると、押し順「2」の画像及びその演出画像は、図中(d)に示すように、(a)のときと比べて大きく(前面に出てくるように)画像表示される。

【1064】

これに対し、図131の「(2)押し順不正解時」において、(a)は、図131(1)の(a)と同じように、ストップスイッチ42操作前の正解押し順の報知画像(正解押し順「1」「2」「3」の画像及び演出画像)が表示されている例である。

この状態において、中ストップスイッチ42が操作されると(したがって、この時点で押し順不正解となる)、図131(2)の(b)に進み、操作された押し順が不正解押し順であることに基づいて、画像表示されている押し順「1」「2」「3」の画像のすべて(全体)が消去される。ここで、押し順不正解時における押し順「1」「2」「3」の画像は、押し順正解時のように徐々に消失するのではなく、一気に(一時に)消去される。

【1065】

このように、押し順の画像のすべてを消去することで、遊技者に対し、押し順不正解であったことを知らせることができる。ここで、たとえば不正解押し順に対応する押し順画像のみを消去すると、遊技者が押し順ミスをしたことに気づかず、第二停止時にも画像表示に従ってストップスイッチ42を操作してしまうおそれがある。このような無駄な操作を遊技者にさせないためにも、第一停止時に押し順不正解であったときは、押し順画像全体を消去する。また、押し順不正解になった後に、一部の押し順画像を残しておいても意味をなさないためである。

【1066】

また、押し順不正解時に、徐々に押し順画像を消去すると、すべてのストップスイッチ42の操作をし終えた後に押し順の画像が消去されるおそれがある。そこで、押し順不正解時には、押し順不正解となった時点で直ちに押し順画像のすべてを消去することで、遊技が終了する前に、遊技者に対し、押し順が不正解である(押し順ミスをしている)ことを知らせることができる。

以上より、押し順正解時と押し順不正解時とを対比すると、押し順正解時は押し順画像のうち、正解となった押し順の画像のみが徐々に消去されるが、押し順不正解時は押し順画像全体がすぐに消去される。

【1067】

一方、図131(2)の(b)～(d)に示すように、押し順画像を除く演出画像(キャラクタ画像、背景画像)は、押し順正解時と同様に更新される。

たとえば、図131(2)(a)の状況下で中ストップスイッチ42が操作されると、押し順「1」の画像に対応する演出画像(3つのキャラクタ画像のうち、左側のキャラクタ画像)が消去される。すなわち、演出画像の更新は、押し順正解時と不正解時とで同じとなるように構成されている。換言すれば、押し順不正解時に、最初に中ストップスイッチ42が操作されたからといって、中ストップスイッチ42に対応する演出画像(3つのキャラクタ画像のうち、中央のキャラクタ画像)が消去されるわけではない。

したがって、たとえば図131(2)において、中、右、左の順(押し順不正解)でストップスイッチ42が操作されても、演出画像(キャラクタ画像)は、正解押し順に対応するように、左、中、右の順で消去される。

【1068】

以上のようにして、押し順正解時と押し順不正解時とで、演出画像のうち、少なくとも押し順画像(前方レイヤ)の消去態様が異なるので、遊技者は、押し順画像の消去態様を見ることで、当該遊技で押し順を正解したか否かを容易に把握することができる。

さらに、押し順正解時と押し順不正解時とで、ストップスイッチ42が操作された瞬間から押し順画像が消去されるまでの時間が異なるので、押し順画像の消去時間によっても、当該遊技で押し順を正解したか否かを容易に把握することができる。

【1069】

さらにまた、押し順不正解時には、押し順画像全体を消去することにより、押し順ミスをした状態の画像が残らないので、遊技者が恥ずかしい思いをすることをなくすることができる。

なお、押し順不正解時に押し順画像全体を消去せず、残りの押し順の報知を継続すると、残りの押し順通りにストップスイッチ42を操作すれば有利な遊技結果が得られると遊技者に誤解を与えてしまうおそれがある。そこで、押し順不正解時には押し順画像全体を消去することにより、このような誤解を与えてしまうことを防止できる。

一方、押し順正解時と押し順不正解時とで、演出画像(キャラクタ画像、背景画像)(後方レイヤ)の消去(更新、変化)態様を同一としているので、プログラム処理を共用化し、データ容量を削減することができる。また、押し順失敗を目立たなくすることができるので、遊技者に喪失感を与えてしまうことを抑制することができる。

【1070】

なお、図131(2)では、第一停止時に押し順不正解となる例を示しているが、第二停止に押し順不正解となる場合には、以下のように制御される。

まず、左第一停止で押し順正解となったときは、図131(1)の(b)及び(c)を経て(d)の状態となる。

次に、右第二停止で押し順不正解となったときは、押し順「2」及び「3」の画像が一気に消去される。さらに、押し順「2」の画像に対応する演出が、上述と同様に後方に飛ばされるような形で消去される。これにより、後述する図132(2)の(c)に示すような画像に更新される。

【1071】

図132は、第9実施形態におけるストップスイッチ42の押し順の画像表示の例2を説明する図であり、(1)は押し順正解時を示し、(2)は押し順不正解時を示す。

図132(1)において、(a)は、ストップスイッチ42が操作される前の画像を示している。そして、左ストップスイッチ42が操作されると(押し順正解)、押し順「1」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「2」及び「3」の画像、並びに各押し順画像に対応する演出画像が残る(図132(1)の(b))。

次に、中ストップスイッチ42が操作されると(押し順正解)、押し順「2」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「3」の画像とそれに対応する演出画像が残る(図132(1)の(c))。

さらに、右ストップスイッチ42が操作されると、押し順「3」の画像及びそれに対応する演出画像が消去される。また、押し順正解であるので、押し順ベルが入賞し、所定数のメダルの払出し処理が実行される。また、メダルを獲得したことを示す獲得画像(「G

10

20

30

40

50

「GET!!」の画像）が表示される（図132（1）の（d））。

【1072】

一方、図132（2）において、（a）は、ストップスイッチ42が操作される前の画像を示している。そして、最初に中ストップスイッチ42が操作されると（押し順不正解）、押し順画像全体と、押し順「1」（左ストップスイッチ42）に対応する演出画像（左側のキャラクタ画像）が消去され、押し順「2」（中ストップスイッチ42）及び押し順「3」（右ストップスイッチ42）に対応する演出画像（キャラクタ画像）が残る（図132（2）の（b））。

次に、左ストップスイッチ42が操作されると（押し順不正解）、押し順「2」（中ストップスイッチ42）に対応する演出画像（中央のキャラクタ画像）が消去され、押し順「3」（右ストップスイッチ42）に対応する演出画像（右側のキャラクタ画像）が残る（図132（2）の（c））。

【1073】

さらに、右ストップスイッチ42が操作されると、押し順「3」（右ストップスイッチ42）に対応する演出画像（キャラクタ画像）が消去される（図132（2）の（d））。また、押し順不正解時は、取りこぼし時及び低目ベルの入賞時のいずれも、獲得画像は表示されない。なお、獲得画像を表示しない代わりに、「L o s e」、「M i s s」等の画像を表示してもよい。

【1074】

図133は、第9実施形態におけるストップスイッチ42の押し順の画像表示の例3を説明する図である。この例3では、バックランプ演出と獲得演出との関係を説明する。

なお、バックランプとは、上述したように、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのランプ（合計9個）であり、独立して点灯、点滅、消灯が可能に構成されている。

図133（a）は、ストップスイッチ42が操作される前の画像を示している。この例では、上述の例1及び例2と同様に、押し順「1」「2」「3」の画像、及び各押し順画像に対応する演出画像（キャラクタ画像）が表示されている。

【1075】

そして、遊技者が左ストップスイッチ42を操作すると、左リール31が停止する。この場合、（b）に示すように、押し順「1」の画像及びこれに対応する演出画像が消去され、押し順「2」「3」の画像及びこれらに対応する演出画像が残る。次に、遊技者が中ストップスイッチ42を操作すると、中リール31が停止する。この場合には、（c）に示すように、押し順「2」の画像及びこれに対応する演出画像が消去され、押し順「3」の画像及びこれに対応する演出画像が残る。

次に、遊技者が右ストップスイッチ42を操作すると、右リール31が停止する。このとき、中段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止し、小役が入賞した例を示している。

【1076】

すべてのストップスイッチ42が操作されると、（d）に進み、押し順「3」の画像及びこれに対応する演出画像が消去される。

さらに、バックランプ演出として、中段ライン（入賞ライン）のみが点灯又は点滅する（上段ライン及び下段ラインは消灯する）演出が実行される。図中、黒くなっている上段ライン及び下段ラインは、バックランプの消灯状態を示す。

なお、バックランプ演出と同時に、リール窓枠ランプやその他のランプ21を点灯させる演出を出力する場合もある。

また、すべてのリール31が停止し、小役が入賞すると、メダルの払出し処理が実行される。

そして、小役の入賞時には、（e）に示すように、獲得演出（「GET!!」の表示）を実行する。獲得演出を開始した時点では、バックランプ演出は未だ継続中である。換言すれば、この例では、バックランプ演出の開始後に、獲得演出を実行する。

【1077】

次に（f）に進み、バックランプ演出を終了する。バックランプ演出の終了時点では、獲得演出を未だ継続中である。そして、（g）に進み、獲得演出を終了する。

以上のようにして、例3の流れでは、

- （1）バックランプ演出の開始
- （2）獲得演出の開始
- （3）バックランプ演出の終了
- （4）獲得演出の終了

の流れとなっている。

【1078】

なお、（c）に示す全リール31停止の直後から払出し処理が実行されるが、払出し処理は短時間で終了するので、

（1）払出し処理の終了時点では、バックランプ演出及び獲得演出は未だ開始されていない

（2）払出し処理の終了時点では、バックランプ演出は開始されているが、獲得演出は未だ開始されていない

（3）払出し処理が終了する前にバックランプ演出及び獲得演出が開始されるが、払出し処理の終了時には、バックランプ演出及び獲得演出は未だ終了していない

のいずれかとなる。

【1079】

以上のようにして、押し順画像が消去されるまでは、遊技者は、押し順画像に注目して遊技を行っているので、押し順画像の消去後にバックランプ演出及び獲得演出を見せることで、これらすべての演出を一体的に（一連の流れとして）遊技者に見せることができる。また、押し順に正解したこと及びメダルを獲得できたことを直感的に体感させることができる。

さらにまた、払出し処理が終了した時点では、バックランプ演出及び獲得演出が終了しないようにすることで、テンポよく、かつ違和感なく遊技を進行しつつ、遊技の進行過程における適切なタイミングで適切な演出を出力することができる。

【1080】

以上、本発明の第7～第9実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

A．第7実施形態

（1）操作ボタン24A又は24Bに代えて、メイン制御基板50に接続された操作スイッチ（ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42、又は精算スイッチ43）を操作させ、当該操作スイッチが操作されたときに演出を出力する（発展させる）場合において、併せて、リール演出を実行することも可能である。たとえばリール31を揺れ変動させたり、逆回転させた後に所定位置に停止させる演出を実行することが挙げられる。

（2）操作ボタン24A又は24Bは、図121に示す位置に設けたが、これに限らず、遊技者が遊技中に操作可能な位置に設ければ、操作ボタン24A又は24Bの位置は特に限定されない。たとえば表示窓の横に設けることも可能である。あるいは、下パネル10a全体を操作ボタン24Bとしてもよい。

【1081】

（3）操作ボタン演出が出力された後、操作ボタン24A又は24Bが操作された後の状況として、「操作ボタン演出の成功」と「操作ボタン演出の失敗」とが挙げられる。「操作ボタン演出の成功」とは、たとえば、上乗せ演出が出力されたり、演出が発展したり、状況が好転する演出が出力されたり、期待感を高める演出が出力されること等に相当する。また、「操作ボタン演出の失敗」とは、たとえば、上乗せ演出が出力されなかったり、演出の発展がなかったりして、現状維持となること等に相当する。なお、操作ボタン演出の失敗時には、操作ボタン演出時の背景画像は継続して表示される。

10

20

30

40

50

そして、操作ボタンが操作された時から、操作ボタン演出が消去されるまでの時間を、「T1」（操作ボタン演出の成功時）又は「T2」（操作ボタン演出の失敗時）とすると、「T1<T2」であることが好ましい。操作ボタン演出の失敗時に、操作ボタン24A又は24Bが操作されたときに操作ボタン演出がすぐに消えてしまうと、操作ボタン24A又は24Bを操作したか否かがわからなくなるためである。このため、操作ボタン演出の失敗時には、操作ボタン演出をある程度の時間をかけて消去する（直ちに消去しない）ことで、遊技者を納得させることが可能となる。

【1082】

B. 第8実施形態

(1) 上記実施形態では、特定期間終了時獲得数表示を行う際に、併せて、継続遊技回数についても表示したが、特定期間終了時獲得数表示のみとし、継続遊技回数については表示しないことも可能である。

10

(2) 上記実施形態では、特定期間中獲得数表示を実行している間は、特定期間終了時獲得数表示を実行せず、かつ、特定期間終了時獲得数表示を実行した後は、特定期間中獲得数表示を実行していない。しかし、これに限らず、特定期間中獲得数表示と特定期間終了時獲得数表示とが同時に実行される期間があっても差し支えない。

たとえば、図127(l)において、右上に示す「TOTAL:164枚」という特定期間中獲得数表示が、図127(m)に進んでもそのまま表示され、その後、特定期間中獲得数表示が消去されてのめり込み防止表示に切り替わるものでもよい。

【1083】

20

(3) 特定期間中獲得数表示が終了（消去）されるタイミングは、いつでもよい。たとえば、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技終了時、特定期間の最終遊技の1遊技前の遊技を終了した後のベット時、特定期間の最終遊技の遊技開始時（スタートスイッチ41の操作時、又はリール31の回転開始時）、特定期間の最終遊技の遊技中（たとえば第1、第2又は第3ストップスイッチ42操作時）、特定期間の最終遊技の終了時（払出し処理終了時）等が挙げられる。

【1084】

(4) 特定期間の最終遊技の遊技開始時にのめり込み防止表示を実行する場合（たとえば図130(h)）において、当該最終遊技で押し順ベルに当選し、ストップスイッチ42の操作態様を報知する場合には、のめり込み防止表示とストップスイッチ42の操作態様の報知とが重ならないようにする。換言すれば、のめり込み防止表示により遊技者に注意喚起を行うことができ、かつ、当該最終遊技において正解押し順を遊技者が正しく把握できるようにする。

30

上記と同様に、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合（たとえば図130(j)）において、当該最終遊技で押し順ベルに当選し、ストップスイッチ42の操作態様を報知する場合には、特定期間終了時獲得数表示とストップスイッチ42の操作態様の報知とが重ならないようにする。このようにすれば、遊技者に対し、特定期間終了時獲得数を見せることができ、かつ、当該最終遊技において正解押し順を遊技者が正しく把握できるようになる。

【1085】

40

(5) 特定期間終了時獲得数表示は、特定期間の最終遊技の次回遊技（非特定期間）で実行することも可能である。たとえば、特定期間の最終遊技の次回遊技における遊技開始時（スタートスイッチ41操作時、リール31の回転開始時）に、所定時間、特定期間終了時獲得数表示を実行することが挙げられる。この場合、特定期間終了時獲得数表示を実行した後、特定時間が経過したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了する（消去する）ことが挙げられる。

また、特定期間終了時獲得数表示を、特定期間の最終遊技で実行した後、特定期間の最終遊技の次回遊技（非特定期間）における遊技開始時又は遊技途中まで継続することも可能である。

したがって、特定期間終了時獲得数表示は、非特定期間にわたり継続する場合もある。

50

さらに、特定期間終了時獲得数表示は、特定期間には実行されず、非特定期間に移行したときに実行される場合もある。

【1086】

(6) 特定期間中獲得数表示は、特定期間の最終遊技では、更新してもよく、更新しなくてもよい。

具体的には、特定期間の最終遊技において払出しがある場合には、図127(1)に示すように、特定期間中獲得数表示に、当該最終遊技での遊技結果を反映させる。その後、特定期間終了時獲得数表示を実行する(図127(m))。したがって、この場合には、最終遊技の終了時における特定期間中獲得数と、特定期間終了時獲得数とは同一数となる。

10

一方、図128(k)に示すように、特定期間の最終遊技において払出しがある場合であっても、特定期間中獲得数表示に特定期間の最終遊技の払出し数を反映させることなく特定期間中獲得数表示を終了してもよい。そして、その後に表示される特定期間終了時獲得数表示では、特定期間の最終遊技の払出し数を反映させた数を表示する(図128(l))。

【1087】

(7) 特定期間の最終遊技の遊技終了時以降にも特定期間終了時獲得数表示を実行する場合において、特定期間の最終遊技の遊技終了時に所定時間のフリーズ処理を実行し、この所定時間のフリーズ中に特定期間終了時獲得数表示を実行することで、少なくとも当該所定時間は特定期間終了時獲得数表示が消去されないようにしてもよい。特に、特定期間終了時獲得数表示とともにのめり込み防止表示を実行する場合には、フリーズ処理により、のめり込み防止表示を行う最低時間を担保することができる。

20

【1088】

C. 第9実施形態

(1) 押し順正解時に押し順画像を消去する場合には、図131(1)で示した内容に限らず、種々のパターンが挙げられる。たとえば第1に、押し順画像を爆発させるようにして消去するパターン、押し順画像の透明度を徐々に高めていくパターン(不透明→半透明→透明)、押し順画像を徐々に小さくしていき最後に消失させるパターン等が挙げられる。さらにはこれらの組合せ、たとえば押し順画像が徐々に透明になっていき、かつ小さくなっていくパターンが挙げられる。

30

【1089】

(2) 3つの押し順の画像の大きさは、同一であってもよいが、異ならせてもよい。たとえば、図131(1)において、最初に操作すべき左ストップスイッチ42に対応する押し順「1」の画像は、押し順「2」及び「3」の画像よりも大きく表示されている。これに限らず、すべて同一の大きさでもよく、あるいは、押し順画像の大きさの関係を、正解押し順に従い、「押し順「1」の画像>押し順「2」の画像>押し順「3」の画像」としてもよい。

【1090】

また、最初に操作すべきストップスイッチ42に対応する押し順画像を、他のストップスイッチ42に対応する押し順画像よりも大きく表示する場合には、当該ストップスイッチ42が操作された後、図131(1)(d)に示すように、次に操作すべきストップスイッチ42に対応する押し順画像を、他の残りのストップスイッチ42に対応する押し順画像よりも大きくなるように変化させもよい。具体的には、図131(1)(a)の状況下では、押し順「2」の画像と押し順「3」の画像とはほぼ同じ大きさであるが、図131(1)(d)の状況下では、押し順「2」の画像は押し順「3」の画像よりも大きく表示される。

40

【1091】

さらにまた、たとえば正解押し順が「123」と画像表示され、かつ、押し順画像の大きさが、「押し順「1」の画像>押し順「2」の画像>押し順「3」の画像」(なお、「押し順「1」の画像>押し順「2」の画像=押し順「3」の画像」でもよい)である場合

50

に、押し順「1」の画像に対応する左ストップスイッチ42が操作され、押し順「1」の画像がエフェクトを伴って消去されるとする。この場合、押し順「1」の画像が完全に消失する前に、押し順「2」の画像（次に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像）が大きくなり始めるようにしてもよい。このようにすれば、次に操作すべきストップスイッチ42を遊技者に迅速に認識させることができる。

さらに、上記例のように左ストップスイッチ42が操作され、押し順「2」の画像が大きくなる場合には、押し順「3」の画像は、大きくなってもよく、小さくなくてもよい。押し順「3」の画像が大きくなるようにしたときには、押し順「2」の画像の方が目立つため、遊技者の押し順ミスを防止することができる。

なお、押し順画像の大きさを「押し順「1」の画像＞押し順「2」の画像＝押し順「3」の画像」とした場合において、左ストップスイッチ42が操作された後、押し順「2」の画像のみを大きくする場合にも、上記と同様に、押し順「2」の画像の方が目立つため、遊技者の押し順ミスを防止することができる。

【1092】

（3）押し順不正解時に押し順画像全体を消去する場合において、一瞬で消去してもよいが、たとえば透明度を徐々に高めていくパターン（不透明→半透明→透明）で消去してもよく、あるいは、押し順画像全体を徐々に小さくしていき最後に消失させるパターンであってもよい。換言すれば、押し順不正解時に押し順画像全体を消去する場合において、一定時間をかけて（たとえば0.5秒～1秒程度）消去してもよい。

また、押し順不正解であったことを遊技者に知らせる失敗音（効果音）を出力する場合には、押し順画像が消去された後に出力することが好ましい。このようにすれば、押し順画像の消去によって押し順不正解であったことを遊技者に視覚的に知らせた後、音声により押し順不正解であったことを補足的に知らせることができる。このようにして、遊技者に対し、押し順不正解であったことを段階的に知らせ、状況を把握させやすくすることができる。

【1093】

（4）上記実施形態では、ストップスイッチの操作態様は、ストップスイッチの押し順としたが、これは、押し順が一致していれば「PB=1」で有効ラインに停止可能な場合である。

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が一致し、かつ、対象図柄を目押ししなければ有効ラインに停止させることができない場合には、ストップスイッチ42の押し順に加えて、目押しすべき図柄情報（図柄の種類、図柄の色等）を画像表示（報知）する。したがって、この場合の「ストップスイッチの操作態様」とは、ストップスイッチの押し順及び図柄情報に相当する。

【1094】

（5）バックランプ演出は、入賞ラインを点灯又は点滅させ、その他は消灯する例を示したが、これに限られない。通常時には、9個のバックランプを全点灯させているが、この状態以外の状態は、すべて、バックランプ演出といえる。たとえば、以下のようなパターンが挙げられる。

a) 入賞ラインにかかわらず、特定のバックランプを点灯又は点滅させ、それ以外のバックランプを消灯させるようなパターンが挙げられる。

b) 入賞ラインにかかわらず、特定のバックランプを点灯させ、それ以外のバックランプを点滅又は消灯させるようなパターンが挙げられる。

c) すべてのバックランプを点滅（点灯及び消灯）させるパターンが挙げられる。

【1095】

（6）たとえば図131の「（1）押し順正解時」において、左ストップスイッチ42が操作された瞬間から押し順「1」の画像が消去されるまでの時間を「T1」とし、「（2）押し順不正解時」において、中ストップスイッチ42が操作された瞬間から押し順「1」～「3」の画像が消去されるまでの時間を「T2」とすると、上記実施形態では、「T1＞T2」である旨を説明した。

このような関係は、第一停止が押し順正解、かつ第二停止が押し順不正解となった場合も同様である。

たとえば、第一停止が押し順正解であった場合において、押し順正解となる第二停止が操作された瞬間から対応する押し順画像が消去されるまでの時間を「 T_1 」とし、押し順不正解となる第二停止が操作された瞬間から残りの押し順画像のすべてが消去されるまでの時間を「 T_2 」とすると、「 $T_1 > T_2$ 」となる。

しかし、上記の「 $T_1 > T_2$ 」の関係に限らず、「 $T_1 = T_2$ 」とすることも可能であり、あるいは「 $T_1 < T_2$ 」とすることも可能である。

【1096】

(7) 上記実施形態では、押し順正解時と押し順不正解時とで、押し順画像の消去態様を異ならせ、かつ、それ以外の演出画像（背景画像）の更新（消去）態様については同一とした。しかし、これに限らず、押し順不正解となった時点で、押し順画像以外の演出画像（背景画像）についても、押し順不正解時特有の画像を表示してもよい。

【1097】

(8) バックランプ演出の開始及び終了のタイミング、並びに獲得演出の開始及び終了のタイミングは、上述した例に限定されることなく、種々のパターンが挙げられる。

たとえば、第1に、

- 1) 獲得演出の開始
 - 2) バックランプ演出の開始
 - 3) 獲得演出の終了
 - 4) バックランプ演出の終了
- の順とすることが挙げられる。

また第2に、

- 1) バックランプ演出の開始
 - 2) 獲得演出の開始
 - 3) 獲得演出の終了
 - 4) バックランプ演出の終了
- の順とすることが挙げられる。

さらにまた第3に、

- 1) 獲得演出の開始
 - 2) バックランプ演出の開始
 - 3) バックランプ演出の終了
 - 4) 獲得演出の終了
- の順とすることが挙げられる。

【1098】

(9) 押し順画像を表示した場合において、停止操作（押し順正解）が行われたときは、操作されたストップスイッチ42に係る押し順画像が消去された後に、残りのストップスイッチ42の操作が有効になるように構成されている。

特に、停止操作（押し順正解）が行われ、操作されたストップスイッチ42に係る押し順画像が消去され、かつ、次に操作すべきストップスイッチ42に対応する押し順画像が大きくなった後に、残りのストップスイッチ42の操作が有効になるように構成されている。このように構成することにより、ストップスイッチ42が操作可能となるタイミングを遊技者に示唆できるので、テンポのよい遊技性を実現することができる。

【1099】

<第10実施形態>

次に、第10実施形態について説明する。

第10実施形態は、特別遊技（1BB遊技）中に報知遊技（AT）を実行可能なスロットマシン10に関するものである。

第10実施形態では、後述する図140に示すように、「特別役（役物）」は、「1BB（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）」、「RB（第一種特別役物；レ

10

20

30

40

50

ギュラーボーナス)」及び「ＳＢ（シングルボーナス）」を備える。したがって、「特別遊技」は、「１ＢＢ遊技」、「ＲＢ遊技」及び「ＳＢ遊技」を備える。

【１１００】

「１ＢＢ」は、「ＲＢ」を連続して作動させることができる役物である。

また、「ＳＢ」は、１遊技からなるＳＢ遊技を実行することができる役物である。ＳＢ遊技を終了すると、ＳＢ遊技移行前の遊技状態に戻る。

さらにまた、「１ＢＢ」及び「ＲＢ」は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役であり、「ＳＢ」は、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない特別役である。

当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選したときは、その特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される（その特別役が入賞する）まで、その特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

10

【１１０１】

第１０実施形態においても、第１実施形態と同様に、「ＲＢ」は、「１ＢＢ遊技中の一般遊技（ＲＢ遊技以外の遊技を意味する。）」で抽選が行われる。そして、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」で「ＲＢ」に当選し、「ＲＢ」に対応する図柄組合せが停止表示される（「ＲＢ」が入賞する）と、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」から「ＲＢ遊技」に移行する。このため、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」において抽選される「ＲＢ」を「ＳＲＢ（シフトＲＢ）」とも称する。

また、第１０実施形態では、「１ＢＢ」は、「１ＢＢ－Ａ」～「１ＢＢ－Ｅ」の５種類を備え、「ＲＢ」は、「ＲＢ－Ａ」～「ＲＢ－Ｄ」の４種類を備え、「ＳＢ」は、「ＳＢ－Ａ」及び「ＳＢ－Ｂ」の２種類を備える。

20

【１１０２】

第１０実施形態においても、第１実施形態と同様に、役抽選手段６１は、抽選により「当選番号」を決定する。このため、役抽選手段６１は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称する。さらに、当選番号を決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。そして、条件装置番号を生成すると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示（役が入賞）可能となる。

【１１０３】

また、第１０実施形態では、「条件装置番号」は、「役物条件装置番号」と、「小役及びリプレイ条件装置番号」とを備える。

30

さらにまた、「役物条件装置番号」は、特別役（役物）に対応する条件装置番号であり、第１０実施形態では、後述する図１４０に示すように、「１」～「１１」を備える。

さらに、「小役及びリプレイ条件装置番号」は、小役又はリプレイに対応する条件装置番号であり、第１０実施形態では、後述する図１４１～図１４６に示すように、「１」～「４７」を備える。

【１１０４】

また、「特別役当選」は、「役物条件装置作動」とも称する。たとえば、「１ＢＢ－Ａ当選」は、「１ＢＢ－Ａ条件装置作動」とも称する。

さらにまた、「小役当選」は、「小役条件装置作動」とも称し、「リプレイ当選」は、「リプレイ条件装置作動」とも称する。たとえば、「小役Ａ１当選」は、「小役Ａ１条件装置作動」とも称する。

40

【１１０５】

さらに、特別役に当選（役物条件装置が作動）したが、当選した特別役（作動した役物条件装置）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときを「内部中」と称する。すなわち、特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」と称する。

たとえば、「１ＢＢ－Ａ」に当選したが、「１ＢＢ－Ａ」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときを「１ＢＢ－Ａ内部中」と称する。

【１１０６】

これに対し、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選していない遊技（役

50

物条件装置が作動していない遊技)を「非内部中」と称する。

本実施形態では、特別役に当選(役物条件装置が作動)した当該遊技については「非内部中」に含めるが、特別役に当選した当該遊技を「内部中」に含めてもよい。

また、「特別遊技」は、「役物作動状態(役物作動時)」とも称する。たとえば、「1BB-A遊技」は、「1BB-A作動状態(1BB-A作動時)」とも称する。

【1107】

さらにまた、「役物未作動時」には、役物条件装置が作動したが、作動した役物条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていない状態を含むものとする。

たとえば、1BB条件装置が作動していないときや、1BB条件装置が作動したが、作動した1BB条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときは、「1BB未作動時」と称する。すなわち、1BBに当選していないときや、1BBに当選したが、1BBに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないとき(1BB内部中)は、1BB未作動時である。RBについても同様である。

【1108】

また、「RT」及び「非RT」の意味は、第1実施形態と同様である。

第10実施形態では、後述する図171に示すように、「RT」は、「非RT」及び「RT1」～「RT5」を備える。

「RT2」は、「1BB-A～1BB-D条件装置作動時」であり、「RT3」は、「1BB-E条件装置作動時」である。また、「RT4」は、「1BB-A又は1BB-B作動時」であり、「RT5」は、「1BB-C又は1BB-D作動時におけるRB-A又はRB-B条件装置作動時」である。

【1109】

また、「メダルの払出し枚数の期待値」は、その遊技状態で抽選対象となるすべての条件装置について、「条件装置の当選確率」×「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」×「入賞時の払出し枚数」の総和により算出される値を指す。

さらに、ストップスイッチ42の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作された場合における「メダルの払出し枚数の期待値」を指す。

たとえば、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作されれば、作動した条件装置に含まれる当選役が常に(100%の確率で)入賞する場合、「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」=「1」として、「メダルの払出し枚数の期待値」を算出する。

【1110】

また、「出玉率」は、メダルの払出し枚数の期待値をベット数で割った値(「メダルの払出し枚数の期待値/ベット数」)を指す。

さらに、ストップスイッチ42の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作された場合における「出玉率」を指す。

「出玉率」が「1」であるときはメダルが維持される状態であり、「出玉率」が「1」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「出玉率」が「1」未満であるときはメダルが減少する状態である。

【1111】

また、「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、第10実施形態では、「設定1」～「設定6」の6段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者の有利度が高くなる。

電源がオンの状態で、設定キースイッチ152をオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)に移行する。

電源がオフの状態で、設定キースイッチ152をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態(設定変更モード)に移行する。このとき、RWM53の所定の記憶領域を初期化する初期化处理(RWMクリア処理)が実行される。

10

20

30

40

50

【1112】

初期化処理の対象となるRWM53の所定の記憶領域として、たとえば、「指示機能（有利区間）に関する情報の記憶領域」、「RTに関する情報の記憶領域」、「役物条件装置の作動（特別役の当選）に関する情報の記憶領域」、及び「役物の作動（特別遊技の実行）に関する情報の記憶領域」等を挙げることができる。

たとえば、「1BB-A～1BB-E条件装置作動時（1BB-A～1BB-E内部中）」に初期化処理が実行されたときは、「1BB-A～1BB-E条件装置作動（1BB-A～1BB-E当選）」に関する情報をクリアすることにより、その後、「1BB-A～1BB-E条件装置未作動時（非内部中）」とすることができる。

【1113】

また、「1BB-A～1BB-D作動時（1BB-A～1BB-D遊技中）」に初期化処理が実行されたときは、「1BB-A～1BB-D作動」に関する情報をクリアすることにより、その後、「1BB-A～1BB-E条件装置未作動時（非内部中）」とすることができる。

【1114】

ただし、「1BB-E作動時（1BB-E遊技中）」に初期化処理が実行されたときは、「1BB-E作動」に関する情報をクリアしてもよいが、クリアせずに維持するようにしてもよい。

後述するが、1BB-E作動時の非AT中は、非内部中（RT1）の非AT中と同様に、出玉率が「1」未満であり、遊技者のメダルが減っていくため、初期化処理時に「1BB-E作動」に関する情報をクリアせずに維持しても、ホールに不利益を与えるおそれがないためである。

【1115】

また、「1BB-E作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置（特別役（ボーナス））の抽選が行われないため、「1BB-A～1BB-D条件装置」が作動（当選）することがないので、遊技者の立場からすると、この点では不利な状況となる。

しかし、後述するが、「1BB-E作動時」には、AT抽選の当選確率が高く設定されている「チャンスゾーン（CZ）」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている「CZ高確ゾーン」とが交互に繰り返される。さらに、「チャンスゾーン（CZ）」において、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」（レア役）が作動（当選）すると、報知遊技（AT）の実行権利が付与される。

【1116】

このため、「1BB-E作動時」は、非内部中（RT1）より、報知遊技（AT）の実行権利が付与される確率が高くなる。

そして、上述した初期化処理は、ホールの閉店後又は開店前に行われるため、初期化処理時に「1BB-E作動」に関する情報をクリアせずに維持することにより、ホール開店後の比較的早い時間帯において報知遊技（AT）の実行権利を付与する確率を高くすることができる。

【1117】

また、第10実施形態では、「有利区間」の開始条件は、非有利区間（通常区間）において、役抽選手段61による抽選の結果、いずれかの役物条件装置又はいずれかの小役条件装置が作動したことに設定されている。

すなわち、非有利区間（通常区間）において、役抽選手段61による抽選で、いずれかの特別役に当選するか、又はいずれかの小役に当選すると、有利区間に移行する。

このため、第10実施形態では、有利区間が終了し、非有利区間に移行しても、すぐに有利区間に移行する。よって、第10実施形態では、ほとんど有利区間に滞在しており、非有利区間で遊技が行われることはほとんどない。

【1118】

さらにまた、第10実施形態では、「有利区間」の終了条件は、差数カウンタ値が「2400（D）」を超えたこと、有利区間クリアカウンタ（有利区間中の遊技回数）が「1

10

20

30

40

50

500 (D)」に到達したこと、報知遊技 (AT) が終了したこと、又は役物作動終了時に報知遊技 (AT) の実行権利を有していないことに設定されている。

すなわち、有利区間における差枚数が「2400枚」を超えるか、有利区間における遊技回数が「1500遊技」に到達するか、報知遊技 (AT) が終了するか、又は特別遊技の終了時に報知遊技 (AT) の実行権利を有していないと、有利区間は終了し、非有利区間 (通常区間) に移行する。

【1119】

また、第10実施形態では、役物条件装置が作動 (特別役に当選) した当該遊技において、報知遊技 (AT) の実行権利を付与するか否かを決定する「AT抽選」を実行する。「1BB-A又は1BB-B条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「100%」に設定され、「1BB-C又は1BB-D条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。また、「1BB-E条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「50%」に設定され、「SB-A又はSB-B条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「5%」に設定されている。

10

【1120】

よって、「1BB-A又は1BB-B条件装置」の作動時には、「100%」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「1BB-C又は1BB-D条件装置」の作動時には、「10%」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。また、「1BB-E条件装置」の作動時には、「50%」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「SB-A又はSB-B条件装置」の作動時には、「5%」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。

20

【1121】

さらにまた、第10実施形態では、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の作動時に、AT抽選を実行する。「小役I条件装置」～「小役V条件装置」は、作動 (当選) する確率が比較的低く設定されており、「レア役」などと称されるものである。「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の作動時に、AT抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。

【1122】

そして、報知遊技の実行権利を有している場合において、報知遊技の開始条件を満たすと、報知遊技が開始される。

30

また、第10実施形態では、報知遊技の遊技回数の初期値は「50遊技」に設定されている。報知遊技の実行権利が付与され、報知遊技の開始条件を満たすと、「50遊技」にわたって報知遊技が実行される。

【1123】

さらにまた、報知遊技の実行権利を既に有している場合において、AT抽選に当選したときは、報知遊技の実行権利の個数が上乗せ (加算) される。たとえば、報知遊技の実行権利を2個有する場合には、「(50遊技+50遊技=) 100遊技」にわたって報知遊技を実行可能となる。

さらに、報知遊技の実行中にAT抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が上乗せ (加算) される。たとえば、報知遊技の残り遊技回数が「20遊技」のときにAT抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が「(20遊技+50遊技=) 70遊技」となる。

40

【1124】

第10実施形態においても、他の実施形態と同様に、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間 (通常区間) では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。したがって、本実施形態において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行する場合は、有利区間であるものとする。

【1125】

「外部信号」は、外部集中端子板100を介してスロットマシン10の外部 (ホールコンピュータ200や、ホールに設置されているデータカウンタ等) に出力される信号であ

50

る。第10実施形態では、報知遊技（AT）中であることや、役物作動（特別遊技）中であることを示す外部信号が出力される。

報知遊技（AT）の開始時に外部信号の出力を開始（オンに）し、報知遊技中は外部信号の出力を（オンのまま）維持し、報知遊技の終了時に外部信号の出力を終了（オフに）する。同様に、役物作動開始時に外部信号の出力を開始し、役物作動中は外部信号の出力を維持し、役物作動終了時に外部信号の出力を終了する。

【1126】

図134は、第10実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。

図134に示すように、第10実施形態においても、第1実施形態と同様に、各リール31は、20コマからなる。

また、図134では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール31において、図柄番号0番の図柄は、「リプレイ」である。

【1127】

また、第10実施形態においても、第1実施形態と同様に、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が停止するまでの最大移動図柄数は「4」に設定されている。

たとえば左リール31の1番の「ベル」が有効ラインを通過する直前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、最大で、当該図柄から4図柄移動して、5番の「リプレイ」まで、有効ラインに停止可能となる。

【1128】

したがって、第1実施形態と同様に、たとえば1つのリール31上で、特定図柄を5図柄間隔で4個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ42が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。

具体的には、左リール31において、「リプレイ」は、5番、10番、15番、及び0番に配置されている。すなわち、左リール31における「リプレイ」は、5図柄間隔4個配置である。したがって、左リール31については、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「 $PB=1$ 」配置」と称する場合がある。一方、このような図柄配置になっていない場合を、「 $PB \neq 1$ 」配置」と称する場合がある。

【1129】

そして、左リール31及び中リール31では、「リプレイ」及び「ベル」は、それぞれ「 $PB=1$ 」配置である。

また、右リール31では、「リプレイ」、「ベル」及び「スイカ」は、それぞれ「 $PB=1$ 」配置である。

さらに、右リール31において、4番の「青7」、9番の「赤7」、14番の「黒BAR」、19番の「白7」は、これら4図柄合算で「 $PB=1$ 」配置である。したがって、どのタイミングで右ストップスイッチ42が操作されても、「青7」、「赤7」、「黒BAR」又は「白7」のいずれかを有効ラインに停止可能である。

【1130】

図135は、表示窓18と、各リール31の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

第10実施形態においても、第1実施形態と同様に、表示窓18から、3個のリール31が見えるように配置され、さらに、各リール31の3個の図柄が見えるように配置されている。これにより、表示窓18から、合計9個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。図柄位置の称呼（たとえば、「左上段」など）については、第1実施形態の図3（B）に図示した通りである。

【1131】

また、「有効ライン」の意味は、第1実施形態と同様である。

第10実施形態における有効ラインは、図135に示すように、「左中段」－「中中段」－「右中段」を通る中段ラインのみであり、これ以外は無効ラインである。

具体的には、たとえば、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン、「左

10

20

30

40

50

下段」－「中下段」－「右下段」を通る下段ライン、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン、及び「左下段」－「中中段」－「右上段」を通る右上がりラインは、いずれも無効ラインである。

有効ライン及び無効ラインを総称して、「図柄組合せライン」と称する。

【1132】

図136～図139は、第10実施形態における役（役抽選手段61で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（配当（利益）が付与される）。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は「0枚」に設定されている。また、リプレイは、前回遊技で投入された枚数のメダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

【1133】

図136に示すように、第10実施形態の遊技状態としては、役物未作動時（役物未作動状態）、1BB作動時（1BB作動状態）の役物未作動時、RB作動時（RB作動状態）が挙げられ、これらの遊技状態の規定数は、いずれも「3」枚に設定されている。

図136～図139において、「3枚（1）」とは、役物未作動時に相当し、特に第10実施形態では、「1BB-A～1BB-E作動時（1BB-A～1BB-E遊技）」以外の遊技に相当する。

【1134】

また、「3枚（2）」とは、1BB作動時の役物未作動時に相当し、特に第10実施形態では、「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D未作動時（1BB-C～1BB-E遊技中の一般遊技（SRB非内部中及びSRB内部中を含む）」に相当する。

さらにまた、「3枚（3）」とは、RB作動時に相当し、特に第10実施形態では、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中のSRB遊技中）」、又は「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D作動時（1BB-E遊技中のSRB遊技中）」に相当する。

【1135】

たとえば図136において、役番号「1」の「1BB01」は、規定数3枚（1）のとき（役物未作動時）は抽選対象となるが、規定数3枚（2）のとき（1BB作動時の役物未作動時）及び規定数3枚（3）のとき（RB作動時）は抽選対象にならないことを意味する。

図136に示す役番号「1」～「12」は、特別役（役物）に相当する。第10実施形態では、特別役として、6種類の「1BB（1BB01～1BB06）」と、4種類の「RB（RB01～RB04）」と、2種類の「SB（SB01～SB02）」とが設けられている。

【1136】

第10実施形態では、役物未作動時にRBの抽選は行われないので、役物未作動時からRB作動時に移行する場合はない。

役物未作動時において1BBに当選し、1BBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する1BB作動時（1BB遊技）に移行する。

【1137】

1BB作動時（1BB遊技）においては、RBの抽選が行われる。1BB作動時にRBに当選し、RBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、1BB作動時（1BB遊技）のRB作動時（RB遊技）に移行する。

なお、第10実施形態では、1BB作動時のRB未作動時を、「1BB遊技の一般遊技」と称する場合がある。

R B 作動の終了条件を満たした場合において、1 B B 作動の終了条件を満たすときは、1 B B 作動を終了して役物未作動時（通常遊技）に移行する。

一方、R B 作動の終了条件を満たした場合において、1 B B 作動の終了条件を満たさないときは、1 B B 作動時の R B 未作動時に移行する。

【1138】

また、役物未作動時に S B に当選し、S B が入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において S B 作動（S B 遊技）となる。さらにまた、S B 作動は 1 遊技のみで終了する。さらに、S B 作動時にも S B の抽選が行われ、S B 作動時に S B に当選し、S B が入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技においてさらに S B 作動となる。そして、S B 作動時に S B に当選・入賞することなく、S B 作動が終了すると、S B 作動前の遊技状態に戻る。

【1139】

図 136 に示す役番号「13」～図 137 に示す役番号「62」は、いずれも、リプレイ（再遊技役）に相当する。第 10 実施形態では、リプレイは、「リプレイ 01」～「リプレイ 10」の 10 種類を備える。

図 136～図 137 に示すように、「リプレイ 01」～「リプレイ 10」は、役物未作動時（3 枚（1））、1 B B 作動時の役物未作動時（3 枚（2））、及び R B 作動時（3 枚（3））のいずれにおいても抽選対象となる。

【1140】

図 137 に示す役番号「63」～図 139 に示す役番号「134」は、いずれも、小役に相当する。第 10 実施形態では、小役は、「小役 01」～「小役 22」の 22 種類を備える。

図 137～図 139 に示すように、「小役 01」～「小役 07」及び「小役 22」は、入賞時の払出し枚数が「10 枚」に設定され、「小役 15」は、入賞時の払出し枚数が「3 枚」に設定され、「小役 08」～「小役 14」及び「小役 16」～「小役 21」は、入賞時の払出し枚数が「1 枚」に設定されている。

また、図 137～図 139 に示すように、「小役 01」～「小役 21」は、役物未作動時（3 枚（1））、1 B B 作動時の役物未作動時（3 枚（2））、及び R B 作動時（3 枚（3））のいずれにおいても抽選対象となり、「小役 22」は、R B 作動時（3 枚（3））にのみ抽選対象となる。

【1141】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、第 10 実施形態では 1 B B 及び R B である。1 B B 及び R B の図柄組合せは、いずれも、「P B ≠ 1」に設定されているので、1 B B 又は R B に当選した当該遊技で入賞しない場合を有する。そして、1 B B 又は R B に当選したときは、それぞれ 1 B B 又は R B が入賞するまでの遊技において、その 1 B B 又は R B の当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【1142】

一方、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選情報は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した当該遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能にリール 3 1 が停止制御されるが、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かにかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【1143】

図 140～図 146 は、第 10 実施形態における条件装置を示す図である。

図 140 は、役物条件装置を示している。図 140 に示すように、役物条件装置は、役物条件装置番号「1」に対応する「1 B B - A 条件装置」から、役物条件装置番号「11」に対応する「S B - B 条件装置」までの 11 種類を備えている。

たとえば、役抽選手段 6 1 による抽選で当選番号「2」に当選すると、この当選番号「2」から、役物条件装置番号「1」と、小役及びリプレイ条件装置番号「33」とが生成される（図 1 4 7）。そして、役物条件装置番号「1」に対応する「1BB-A 条件装置」（図 1 4 0）と、小役及びリプレイ条件装置番号「33」に対応する「小役」条件装置」（図 1 4 6）とが作動する。

【1144】

「1BB-A 条件装置」は、非 RT 又は RT 1 において抽選が行われる（図 1 4 7、図 1 4 9）。

また、「1BB-A 条件装置」の当選役は、「1BB01」に設定されている（図 1 4 0）。さらにまた、「1BB01」に対応する図柄組合せは、「白 7」－「白 7」－「白 7」に設定されている（図 1 3 6）。このため、「1BB-A 条件装置」が作動すると、当選役である「1BB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能（入賞可能）となる。

【1145】

また、図 1 4 0 の備考欄には、役物の作動条件、性能及び終了条件等が示されている。

「1BB-A 条件装置」作動時に、「1BB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「1BB-A 作動時（1BB-A 遊技）」に移行する。すなわち、「1BB-A 作動状態」への移行条件は、「1BB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【1146】

「1BB-A 作動中」は、「RB-E」が連続作動する。

また、「RB-E 作動状態（RB-E 遊技）」は、2 回の遊技が実行されるか、2 回の入賞があるか、又は「1BB-A 作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「RB-E 作動状態」の終了条件は、2 回の遊技が実行されたこと、2 回の入賞があったこと、又は「1BB-A 作動状態」が終了したことである。

【1147】

そして、「RB-E 作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1BB-A 作動状態」の終了条件を満たすときは、「1BB-A 作動状態」を終了して、役物未作動時（RT 1）に移行する。

これに対し、「RB-E 作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1BB-A 作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「RB-E 作動状態」となる。このようにして、「1BB-A 作動中」は、「RB-E」が連続作動する。

なお、「RB-E」に対応する図柄組合せは設定されていない。このため、「1BB-A 作動中」は、「RB-E」に対応する図柄組合せが停止表示されることなく、「RB-E」が連続作動する。

【1148】

また、「1BB-A 作動中（1BB-A 遊技中）」は、後述する図 1 5 5～図 1 5 6 に示す置数表に基づいて、役抽選手段 6 1 により抽選が行われる。このため、「1BB-A 作動中」は、全設定値共通で、「61536／65536」の確率で、「小役 X 条件装置」が作動する。さらにまた、「小役 X 条件装置」の作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 1」～「小役 0 7」のいずれか（いずれも 10 枚払い出し）が入賞する。このため、「1BB-A 作動中」は、ほぼ毎遊技、「3 枚」のメダルを投入して「10 枚」のメダルが払い出されるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1149】

さらに、「1BB-A 作動状態」は、メダルの獲得枚数（払い出し枚数、付与数）が「210 枚」を超えるまで継続する。

そして、「1BB-A 作動状態」において、メダルの獲得枚数が「210 枚」を超えると、「1BB-A 作動状態」が終了する。すなわち、「1BB-A 作動状態」の終了条件

10

20

30

40

50

は、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えたことである。

【1150】

「1BB-B条件装置」は、非RT又はRT1において抽選が行われる（図147、図149）。

また、「1BB-B条件装置」は、当選役が「1BB02」に設定され（図140）、「1BB02」に対応する図柄組合せが「赤7」－「赤7」－「赤7」に設定されている（図136）点で、「1BB-A条件装置」と異なるが、「1BB-B作動中（1BB-B遊技）」に「RB-E」が連続作動する点、及びメダルの獲得枚数が「210枚」を超えると「1BB-B作動状態」が終了する点は、「1BB-A条件装置」と同様である。

【1151】

「1BB-C条件装置」は、非RT又はRT1において抽選が行われる（図147、図149）。

また、「1BB-C条件装置」の当選役は、「1BB03」に設定され（図140）、「1BB03」に対応する図柄組合せは、「白7」－「白7」－「赤7」に設定されている（図136）。

「1BB-C条件装置」作動時に、「1BB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「1BB-C作動時（1BB-C遊技）」に移行する。すなわち、「1BB-C作動状態」への移行条件は、「1BB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【1152】

「1BB-C作動中」は、「1BB-A作動中」と異なり、「RB-E」は連続作動しない。

「1BB-C作動状態」への移行条件を満たすと、まず、「1BB-C作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-C遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」に移行する。

また、「1BB-C作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「RB-A条件装置」及び「RB-B条件装置」（SRB）の抽選が行われる。

さらにまた、「1BB-C作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「RB-A条件装置」又は「RB-B条件装置」に当選すると、「RB-A条件装置作動時」又は「RB-B条件装置作動時」に移行する。すなわち、「1BB-C作動時のRB-A条件装置作動時又はRB-B条件装置作動時（1BB-C遊技の一般遊技かつSRB内部中）」に移行する。

【1153】

さらに、「1BB-C作動時のRB-A条件装置作動時」に、「RB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-C作動時のRB-A作動時（1BB-C遊技中のRB-A遊技（SRB遊技）」に移行する。

同様に、「1BB-C作動時のRB-B条件装置作動時」に、「RB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-C作動時のRB-B作動時（1BB-C遊技中のRB-B遊技（SRB遊技）」に移行する。

【1154】

また、「1BB-C作動時のRB-A作動状態（SRB遊技）」は、12回の遊技が実行されるか、8回の入賞があるか、又は「1BB-C作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「1BB-C作動時のRB-A作動状態」の終了条件は、12回の遊技が実行されたこと、8回の入賞があったこと、又は「1BB-C作動状態」が終了したことである。

【1155】

そして、「1BB-C作動時のRB-A作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1BB-C作動状態」の終了条件を満たすときは、「1BB-C作動状態」を終了して、役物未作動時（RT1）に移行する。

10

20

30

40

50

これに対し、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1 B B - C 作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」となる。

「1 B B - C 作動時の R B - B 作動時」についても、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時」と同様である。

【1 1 5 6】

また、「1 B B - C 作動状態」は、メダルの獲得枚数が「2 1 0 枚」を超えるまで継続する。

そして、「1 B B - C 作動状態」において、メダルの獲得枚数が「2 1 0 枚」を超えると、「1 B B - C 作動状態」が終了する。すなわち、「1 B B - C 作動状態」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「2 1 0 枚」を超えたことである。

【1 1 5 7】

また、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 非内部中）」には、後述する図 1 5 7～図 1 5 8 に示す置数表に基づいて、役抽選手段 6 1 により抽選が行われる。

このため、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」には、全設定値共通で、「3 0 4 8 0 / 6 5 5 3 6」の確率で、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」のいずれか（いずれも押し順ベル）が作動する。

【1 1 5 8】

また、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」において、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、1 0 枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、1 枚払出しとなる小役が入賞する。

このため、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」において、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されれば、遊技者は、報知された押し順で停止操作を行うことにより、1 0 枚払出しとなる小役を入賞させることができるので、メダルを増やすことができる（出玉率が「1」を超える）。

【1 1 5 9】

これに対し、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」において、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されなければ、遊技者は、「1 / 6」の確率でしか、1 0 枚払出しとなる小役を入賞させることができないので、メダルを増やすことができない（出玉率が「1」未満になる）。

よって、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

【1 1 6 0】

また、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 内部中）」には、後述する図 1 5 9～図 1 6 0 に示す置数表に基づいて、役抽選手段 6 1 により抽選が行われる。

このため、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時」にも、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」と同様に、全設定値共通で、「3 0 4 8 0 / 6 5 5 3 6」の確率で、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」のいずれかが作動する。

【1 1 6 1】

ただし、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時」には、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時」と異なり、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時に、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、1 0 枚払出しとなる小役（共通ベル）が入賞する。

【1 1 6 2】

また、設定 1 の場合、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時

10

20

30

40

50

又は R B - B 条件装置作動時」には、「1 8 6 0 0 / 6 5 5 3 6」の確率で、いずれかのリプレイ条件装置が作動する。

さらに、設定 1 の場合、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時」に、非当選となる確率は、「1 2 1 7 8 / 6 5 5 3 6」に設定されている。

このため、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時」には、出玉率が「1」を超えるので、遊技者はメダルを増やすことができる。

【1 1 6 3】

また、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時（1 B B - C 遊技の S R B 遊技中）」には、後述する図 1 6 5 ～図 1 6 6 に示す置数表に基づいて、役抽選手段 6 1 により抽選が行われる。

このため、設定 1 の場合、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時」には、「3 6 9 5 8 / 6 5 5 3 6」の確率で、「小役 W 条件装置」が作動する。そして、「小役 W 条件装置」の作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 8」～「小役 1 4」又は「小役 1 7」～「小役 2 1」のいずれか（いずれも 1 枚払出し）が入賞する。

【1 1 6 4】

また、設定 1 の場合、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時」には、「2 0 7 7 8 / 6 5 5 3 6」の確率で、非当選となる。

このため、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1 1 6 5】

このように、「1 B B - C 作動時」は、

(1) 「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 非内部中）」、

(2) 「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 内部中）」、

(3) 「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時（1 B B - C 遊技の S R B 遊技中）」

の 3 つの遊技状態を有する。

【1 1 6 6】

そして、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B 条件装置未作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 非内部中）」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

また、「1 B B - C 作動時の R B 未作動時かつ R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時（1 B B - C 遊技の一般遊技かつ S R B 内部中）」には、出玉率が「1」を超えるので、遊技者はメダルを増やすことができる。

【1 1 6 7】

さらに、「1 B B - C 作動時の R B - A 作動時又は R B - B 作動時（1 B B - C 遊技の S R B 遊技中）」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

よって、「1 B B - C 作動時」には、「R B - A 条件装置作動時又は R B - B 条件装置作動時（S R B 内部中）」において遊技を行うことが、遊技者にとって最も有利となり、「R B - A 作動時又は R B - B 作動時（S R B 遊技中）」において遊技を行うことは、遊技者にとって最も不利になる。

【1 1 6 8】

「1 B B - D 条件装置」は、非 R T 又は R T 1 において抽選が行われる（図 1 4 7、図 1 4 9）。

また、「1 B B - D 条件装置」は、当選役が「1 B B 0 4」に設定され（図 1 4 0）、「1 B B 0 4」に対応する図柄組合せが「赤 7」-「赤 7」-「白 7」に設定されている

10

20

30

40

50

(図136)点で、「1BB-C条件装置」と異なるが、それ以外の点については、「1BB-C条件装置」と同様である。

すなわち、「1BB-D作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時(1BB-D遊技の一般遊技かつSRB非内部中)」において、「RB-A条件装置」及び「RB-B条件装置」(SRB)の抽選を行う点は、「1BB-C条件装置」と同様である。

【1169】

また、「RB-A条件装置」又は「RB-B条件装置」に当選すると、「1BB-D作動時のRB-A条件装置作動時又はRB-B条件装置作動時(1BB-D遊技の一般遊技かつSRB内部中)」に移行する点も、「1BB-C条件装置」と同様である。

さらにまた、「RB01」又は「RB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-D作動時のRB-A作動時又はRB-B作動時(1BB-D遊技中のRB-A遊技又はRB-B遊技(SRB遊技))」に移行する点も、「1BB-C条件装置」と同様である。

さらに、「1BB-D作動状態」において、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えると、「1BB-D作動状態」が終了する点も、「1BB-C条件装置」と同様である。

【1170】

「1BB-E条件装置」は、非RT又はRT1において抽選が行われる(図147、図149)。

また、「1BB-E条件装置」の当選役は、「1BB05」及び「1BB06」に設定されている(図140)。さらにまた、「1BB05」に対応する図柄組合せは、「青7」-「青7」-「空白」に設定され、「1BB06」に対応する図柄組合せは、「青7」-「空白」-「青7」に設定されている(図136)。

「1BB-E条件装置作動時」に、「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「1BB-E作動時(1BB-E遊技)」に移行する。すなわち、「1BB-E作動状態」への移行条件は、「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【1171】

「1BB-E作動中」は、「1BB-A作動中」と異なり、「RB-E」は連続作動しない。

「1BB-E作動状態」への移行条件を満たすと、まず、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時(1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中)」に移行する。

また、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」には、「1BB-C作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」と異なり、「RB-C条件装置」及び「RB-D条件装置」(SRB)の抽選が行われる。

さらにまた、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「RB-C条件装置」又は「RB-D条件装置」に当選すると、「RB-C条件装置作動時」又は「RB-D条件装置作動時」に移行する。すなわち、「1BB-E作動時のRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時(1BB-E遊技の一般遊技かつSRB内部中)」に移行する。

【1172】

さらに、「1BB-E作動時のRB-C条件装置作動時」に、「RB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-E作動時のRB-C作動時(1BB-E遊技中のRB-C遊技(SRB遊技))」に移行する。

同様に、「1BB-E作動時のRB-D条件装置作動時」に、「RB04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-E作動時のRB-D作動時(1BB-E遊技中のRB-D遊技(SRB遊技))」に移行する。

【1173】

また、「1BB-E作動時のRB-C作動状態(SRB遊技)」は、12回の遊技が実

10

20

30

40

50

行されるか、8回の入賞があるか、又は「1BB-E作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「1BB-E作動時のRB-C作動状態」の終了条件は、12回の遊技が実行されたこと、8回の入賞があったこと、又は「1BB-E作動状態」が終了したことである。

【1174】

そして、「1BB-E作動時のRB-C作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1BB-E作動状態」の終了条件を満たすときは、「1BB-E作動状態」を終了して、役物未作動時(RT1)に移行する。

これに対し、「1BB-E作動時のRB-C作動状態」の終了条件を満たした場合において、「1BB-E作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」となる。

10

「1BB-E作動時のRB-D作動時」についても、「1BB-E作動時のRB-C作動時」と同様である。

【1175】

また、「1BB-E作動状態」は、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えるまで継続する。

そして、「1BB-E作動状態」において、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えると、「1BB-E作動状態」が終了する。すなわち、「1BB-E作動状態」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えたことである。

【1176】

20

また、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時(1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中)」には、後述する図161～図162に示す置数表に基づいて、役抽選手段61により抽選が行われる。

このため、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」には、全設定値共通で、「30480/65536」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれか(いずれも押し順ベル)が作動する。

【1177】

また、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、10枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、1枚払出しとなる小役が入賞する。

30

このため、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されれば、遊技者は、報知された押し順で停止操作を行うことにより、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるので、メダルを増やすことができる(出玉率が「1」を超える)。

【1178】

これに対し、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時に、正解押し順が報知されなければ、遊技者は、「1/6」の確率でしか、10枚払出しとなる小役を入賞させることができないので、メダルを増やすことができない(出玉率が「1」未満になる)。

40

よって、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

【1179】

また、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時(1BB-E遊技の一般遊技かつSRB内部中)」には、後述する図163～図164に示す置数表に基づいて、役抽選手段61により抽選が行われる。

このため、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時」にも、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」と同様に、全設定値共通で、「30480/65536」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。

50

【1180】

そして、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時」にも、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時」と同様に、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、10枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、1枚払出しとなる小役が入賞する。

また、設定1の場合、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時」に、非当選となる確率は、「30778/65536」に設定されている。

このため、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

10

【1181】

また、「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時（1BB-E遊技のSRB遊技中）」には、「1BB-C作動時のRB-A作動時又はRB-B作動時（1BB-C遊技のSRB遊技中）」と同様に、後述する図165～図166に示す置数表に基づいて、役抽選手段61により抽選が行われる。

このため、設定1の場合、「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時」には、「36958/65536」の確率で、「小役W条件装置」が作動する。そして、「小役W条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役08」～「小役14」又は「小役17」～「小役21」のいずれか（いずれも1枚払出し）が入賞する。

20

【1182】

また、設定1の場合、「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時」には、「20778/65536」の確率で、非当選となる。

このため、「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1183】

このように、「1BB-E作動時」は、

(1)「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」、

30

(2)「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB内部中）」、

(3)「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時（1BB-E遊技のSRB遊技中）」

の3つの遊技状態を有する。

【1184】

そして、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

40

また、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C条件装置作動時又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB内部中）」にも、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「1」を超えたり、「1」未満になる。

さらに、「1BB-E作動時のRB-C作動時又はRB-D作動時（1BB-E遊技のSRB遊技中）」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1185】

また、上述したように、「1BB-E作動時（1BB-E遊技）」の終了条件は、メダルの払出し枚数が「210枚」を超えたことである。

さらにまた、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C及びRB-D条件装置未作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」及び「1BB-E作動時のR

50

B未作動時かつRB-C又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB内部中）」には、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の抽選が行われる。

【1186】

さらに、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、10枚払出しとなる小役が入賞し、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、1枚払出しとなる小役が入賞する。

このため、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C及びRB-D条件装置未作動時」及び「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C又はRB-D条件装置作動時」において、報知遊技が実行されなければ（正解押し順が報知されなければ）、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく上に、「1BB-E作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「210枚」にもなかなか到達しない。すなわち、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなる。

【1187】

これに対し、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C及びRB-D条件装置未作動時」及び「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB-C又はRB-D条件装置作動時」において、報知遊技が実行されると（正解押し順が報知されると）、出玉率が「1」を超え、遊技者のメダルが増えていく上に、「1BB-E作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「210枚」に到達しやすくなる。すなわち、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が少なくなる。

【1188】

よって、「1BB-E作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりする。

そして、「1BB-E作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置（特別役（ボーナス））の抽選が行われない遊技状態となるが、「1BB-E作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりするので、役物条件装置の当選確率変動するように遊技者に感じさせることができる。

【1189】

また、「1BB-E作動時」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「210枚」を超えたことであり、報知遊技の終了条件は、所定遊技回数（初期値「50遊技」）を消化したことである。

このため、「1BB-E作動時」に報知遊技が行われる場合において、「1BB-E作動時」が先に終了条件を満たすときと、報知遊技が先に終了条件を満たすときとを有する。そして、「1BB-E作動時」が終了すると、RT1に移行するから、「1BB-E作動時」が先に終了条件を満たすと、RT1において引き続き報知遊技が行われることとなる。これに対し、報知遊技が先に終了条件を満たすと、「1BB-E作動時」の非報知遊技となる。

【1190】

「RB-A条件装置」は、「1BB-C作動時又は1BB-D作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-C遊技又は1BB-D遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図157）。

また、「RB-A条件装置」の当選役は、「RB01」に設定され（図140）、「RB01」に対応する図柄組合せは、「青7」-「赤7」-「赤7」に設定されている（図136）。

さらに、「RB-A作動状態」への移行条件、「RB-A作動状態」の性能、及び「RB-A作動状態」の終了条件については、上述した「1BB-C作動時のRB-A作動時（1BB-C遊技中のRB-A遊技（SRB遊技）」の項目で説明した通りである。

【1191】

「RB-B条件装置」は、「RB-A条件装置」と同様に、「1BB-C作動時又は1BB-D作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-C遊技又は1BB-

10

20

30

40

50

D遊技の一般遊技かつSRB非内部中)」においてのみ、抽選が行われる（図157）。

また、「RB-B条件装置」は、当選役が「RB02」に設定され（図140）、「RB02」に対応する図柄組合せが「青7」－「赤7」－「白7」に設定されている（図136）点で、「RB-A条件装置」と異なるが、「RB-B作動状態」の性能、及び「RB-B作動状態」の終了条件については、「RB-A条件装置」と同様である。

【1192】

「RB-C条件装置」は、「RB-A条件装置」と異なり、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図161）。

また、「RB-C条件装置」の当選役は、「RB03」に設定され（図140）、「RB03」に対応する図柄組合せは、「青7」－「白7」－「赤7」に設定されている（図136）。

さらに、「RB-C作動状態」への移行条件、「RB-C作動状態」の性能、及び「RB-C作動状態」の終了条件については、上述した「1BB-E作動時のRB-C作動時（1BB-E遊技中のRB-C遊技（SRB遊技）」の項目で説明した通りである。

【1193】

「RB-D条件装置」は、「RB-C条件装置」と同様に、「1BB-E作動時のRB未作動時かつRB条件装置未作動時（1BB-E遊技の一般遊技かつSRB非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図161）。

また、「RB-D条件装置」は、当選役が「RB04」に設定され（図140）、「RB04」に対応する図柄組合せが「青7」－「白7」－「白7」に設定されている（図136）点で、「RB-C条件装置」と異なるが、「RB-D作動状態」の性能、及び「RB-D作動状態」の終了条件については、「RB-C条件装置」と同様である。

【1194】

「SB-A条件装置」は、非RT中、RT1中、非RT中のSB作動時、及びRT1のSB作動時において抽選が行われる（図147、図149、図167、図169）。

また、「SB-A条件装置」の当選役は、「SB01」に設定され（図140）、「SB01」に対応する図柄組合せは、「偽7」－「白7」－「赤7」に設定されている（図136）。

「SB-A条件装置」作動時に、「SB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「SB-A作動状態（SB-A遊技）」となる。また、「SB-A作動状態」は、1遊技のみで終了する。

【1195】

「SB-B条件装置」は、「SB-A条件装置」と同様に、非RT中、RT1中、非RT中のSB作動時、及びRT1のSB作動時において抽選が行われる（図147、図149、図167、図169）。

また、「SB-B条件装置」は、当選役が「SB02」に設定され（図140）、「SB02」に対応する図柄組合せが「偽7」－「白7」－「白7」に設定されている（図136）点で、「SB-A条件装置」と異なるが、「SB-B作動状態」の性能、及び「SB-B作動状態」の終了条件については、「SB-A条件装置」と同様である。

【1196】

さらに、「SB（SB-A又はSB-B）作動状態」においても、「SB条件装置」の抽選が行われる。

そして、「SB作動状態」において、「SB条件装置」が作動し、「SB」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において、再度、「SB作動状態」となる。

【1197】

これに対し、「SB作動状態」において、「SB条件装置」が作動することなく、「SB作動状態」が終了すると、「SB作動状態」に移行する前の遊技状態に戻る。

10

20

30

40

50

また、「SB作動状態」において、「SB条件装置」が作動したが、「SB」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されることなく、「SB作動状態」が終了したときも、「SB作動状態」に移行する前の遊技状態に戻る。

【1198】

「非RT中のSB作動時」には、後述する図161～図162に示す置数表に基づいて、役抽選手段61により抽選が行われる。これにより、設定1の場合、「非RT中のSB作動時」には、「28839／65536」の確率で、「小役W条件装置」が作動する。そして、「小役W条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役08」～「小役14」又は「小役17」～「小役21」のいずれか（いずれも1枚払出し）が入賞する。

10

また、設定1の場合、「非RT中のSB作動時」には、「21794／65536」の確率で、「SB条件装置」が作動する。そして、「SB条件装置」が作動した遊技では、「SB」に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かにかかわらず、メダルが払い出されることはない。

よって、「非RT中のSB作動時」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1199】

図141～図146は、第10実施形態における小役及びリプレイ条件装置を示している。

図141に示すように、リプレイ条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「1」に対応する「リプレイA条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「13」に対応する「リプレイM条件装置」までの13種類を備えている。

20

【1200】

「リプレイA条件装置」の当選役は、「リプレイ01」に設定されており、「リプレイA条件装置」の作動時には、「リプレイ01」に対応する「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が有効ラインに停止表示される。

「リプレイB条件装置」の当選役は、「リプレイ01」及び「リプレイ02」に設定されている。そして、「リプレイB条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイB条件装置」は、単独当選することではなく、「1BB－D条件装置」と重複当選する。

30

【1201】

「リプレイC条件装置」の当選役は、「リプレイ01」及び「リプレイ03」に設定されている。そして、「リプレイC条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイC条件装置」は、単独当選することではなく、「1BB－B条件装置」と重複当選する。

「リプレイD条件装置」の当選役は、「リプレイ01」及び「リプレイ04」に設定されている。そして、「リプレイD条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイD条件装置」は、単独当選することではなく、「1BB－C条件装置」と重複当選する。

40

【1202】

「リプレイE条件装置」の当選役は、「リプレイ01」～「リプレイ03」に設定されている。そして、「リプレイE条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイE条件装置」は、単独当選することではなく、「1BB－D条件装置」と重複当選する。

「リプレイF条件装置」の当選役は、「リプレイ01」、「リプレイ02」及び「リプレイ04」に設定されている。そして、「リプレイF条件装置」の作動時には、ストップ

50

スイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＦ条件装置」は、単独当選することではなく、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」と重複当選する。

【１２０３】

「リプレイＧ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ０６」に設定されている。そして、「リプレイＧ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」を有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。また、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。

10

なお、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止表示される。

【１２０４】

「リプレイＨ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ１０」に設定されている。

また、「リプレイＨ条件装置」は、下記（１）～（３）の状態において抽選が行われる（図１５１、図１５５、図１５９）。

（１）「ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ内部中）」

20

（２）「ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ遊技中）」

（３）「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」

そして、（Ａ）「ＲＴ２」と、（Ｂ）「ＲＴ４」及び「ＲＴ５」とで、リプレイＨ条件装置作動時のリール３１の停止制御が異なる。

【１２０５】

（Ａ）「ＲＴ２」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「リプレイ０４」に対応する「青７」－「青７／リプレイ」－「青７」を有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。また、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。

30

【１２０６】

（Ｂ）「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止（中押し）（「中左右」又は「中右左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。

また、「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止以外（「左中右」、「左右中」、「右左中」又は「右中左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、リプレイ０４に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御し、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。

40

【１２０７】

「ＲＴ２」に滞在しているときは、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」のいずれかが作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄのいずれかが当選）している。すなわち、特別役（ボーナス）に当選している。

そして、「ＲＴ２」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップス

50

イチ 42 の操作情報として、順押し（「左中右」の押し順）で「青 7」図柄を狙ってストップスイッチ 42 を操作すべき旨を報知する。具体的には、たとえば、「右向きの矢印」の画像及び「青 7 を狙え！」の文字を画像表示装置 23 に表示する。

【1208】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール 31 の「青 7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ 42 が操作されて、「リプレイ 04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に当選している旨を報知する。具体的には、たとえば、特別役に当選していることを示す「ボーナス確定画面」を画像表示装置 23 に表示する。

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 42 が操作されて、「リプレイ 04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイ H 条件装置」が作動した遊技の次回遊技で、特別役に当選している旨を報知する。

【1209】

また、「1BB-A~1BB-D 条件装置」が作動した（1BB-A~1BB-D に当選した）当該遊技において、報知遊技（AT）の実行権利を付与するか否かを決定する AT 抽選を行う。

「1BB-A 又は 1BB-B 条件装置」が作動したときにおける AT 抽選の当選確率は「100%」に設定され、「1BB-C 又は 1BB-D 条件装置」が作動したときにおける AT 抽選の当選確率は「10%」に設定されている。

このため、「1BB-A 又は 1BB-B 条件装置」が作動したときは、「100%」の確率で、報知遊技の実行権利が付与され、「1BB-C 又は 1BB-D 条件装置」が作動したときは、「10%」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。

【1210】

そして、「RT4」又は「RT5」において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイ H 条件装置」が作動した遊技では、「RT2」において「リプレイ H 条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ 42 の操作情報として、順押しで「青 7」図柄を狙ってストップスイッチ 42 を操作すべき旨を報知する。

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール 31 の「青 7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ 42 が操作されて、「リプレイ 04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1211】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 42 が操作されて、「リプレイ 04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、「RT4」又は「RT5」の終了時（1BB-A~1BB-D 作動（1BB-A~1BB-D 遊技）終了時）に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1212】

また、「RT5」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイ H 条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ 42 の操作情報として、中第 1 停止（「中左右」又は「中右左」の押し順）でストップスイッチ 42 を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（中第 1 停止で）ストップスイッチ 42 が操作されると、「リプレイ 01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【1213】

10

20

30

40

50

また、「RT5」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイH条件装置」が作動した遊技で、中第1停止でストップスイッチ42を操作すべき旨を報知したものの、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで、ストップスイッチ42が操作されたとする。この場合、「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるものの、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【1214】

なお、「1BB-A又は1BB-B条件装置」が作動したときのAT抽選の当選確率を「100%」に設定しているため、「RT4」に移行するときは、報知遊技の実行権利を有していることになるが、「1BB-A又は1BB-B条件装置」が作動したときのAT抽選の当選確率を「100%」未満に設定することもできる。この場合、「RT4」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイH条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ42の操作情報として、中第1停止でストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1215】

「リプレイI条件装置」の当選役は、「リプレイ01」～「リプレイ08」に設定されている。

また、「リプレイI条件装置」も、「リプレイH条件装置」と同様に、RT2、RT4、及びRT5において抽選が行われる（図151、図155、図159）。

そして、「リプレイI条件装置」も、「リプレイH条件装置」と同様に、RT2において「リプレイI条件装置」が作動した遊技と、RT4及びRT5において「リプレイI条件装置」が作動した遊技とで、リール31の停止制御が異なる。

【1216】

RT2において「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リプレイ02に対応する「 blanks 」－「青7／スイカ／ blanks 」－「チェリー／ blanks 」を有効ラインに停止表示させるようにリール31を停止制御する。また、「リプレイ02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール31を停止制御する。

なお、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「青7」－「青7」－「青7」が停止可能となる。

【1217】

これに対し、RT4又はRT5において「リプレイI条件装置」が作動した遊技で、中第1停止（「中左右」又は「中右左」）の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ01」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール31を停止制御する。

また、RT4又はRT5において「リプレイI条件装置」が作動した遊技で、中第1停止以外（「左中右」、「左右中」、「右左中」又は「右中左」）の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール31を停止制御し、「リプレイ02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール31を停止制御する。

【1218】

そして、RT2において「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、RT2において「リプレイH条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に

10

20

30

40

50

当選している旨を報知する。

【1219】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイI条件装置」が作動した遊技の次回遊技で、特別役に当選している旨を報知する。

【1220】

また、RT4又はRT5において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、「リプレイH条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

10

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1221】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、RT4又はRT5の終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

20

【1222】

また、RT5において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、「リプレイH条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、中第1停止でストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（中第1停止で）ストップスイッチ42が操作されると、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

30

【1223】

また、RT5において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイI条件装置」が作動した遊技で、中第1停止でストップスイッチ42を操作すべき旨を報知したものの、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで、ストップスイッチ42が操作されたとする。この場合、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるものの、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【1224】

ここで、上述した「リプレイG条件装置」は、非RT、RT1、RT2、RT4、RT5、非RT中のSB作動時、及びRT1中のSB作動時において抽選が行われる（図147、図149、図151、図155、図159、図167、図169）。

40

また、非RT、RT1、RT2、RT4、及びRT5において、「リプレイG条件装置」が作動した遊技で、特定の演出を出力するか否かを決定する演出抽選を行う。そして、演出抽選で当選したときは、RT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技や、RT4又はRT5において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1225】

50

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せではなく、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、特別役に当選している旨を報知することはなく、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することもない。

このように、「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７」図柄を狙うべき旨の報知は、特別役に当選していることや、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

【１２２６】

また、「ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）」において、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能となる。このとき、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

【１２２７】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「１ＢＢ０５」に対応する「青７」－「青７」－「ブランク」、又は「１ＢＢ０６」に対応する「青７」－「ブランク」－「青７」が有効ラインに停止表示される。

そして、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」に移行する。

【１２２８】

このように、第１０実施形態では、ＲＴ２中に「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技、ＲＴ４又はＲＴ５中に報知遊技の実行権利を有している場合において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ４又はＲＴ５中に「リプレイＧ条件装置」が作動した遊技、及び「ＲＴ３中（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）」に役抽選手段６１で非当選となった遊技において、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

これにより、特別役に当選していることや、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるようにしている。

【１２２９】

「リプレイＪ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」、「リプレイ０６」及び「リプレイ０７」に設定されている。そして、「リプレイＪ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０６」又は「リプレイ０７」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

「リプレイＫ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ０５」に設定されている。そして、「リプレイＫ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０５」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【１２３０】

「リプレイＬ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」、「リプレイ０８」及び「リプレイ０９」に設定されている。そして、「リプレイＬ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０８」又は「リプレイ０９」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

「リプレイＭ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ１０」に設定さ

10

20

30

40

50

れている。そして、「リプレイM条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ10」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1231】

図142～図146に示すように、小役条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「14」に対応する「小役A1条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「47」に対応する「小役X条件装置」までの34種類を備えている。

「小役A1条件装置」の当選役は、「小役01」、「小役08」及び「小役09」に設定されている。

【1232】

また、「小役A1条件装置」は、下記（1）～（8）の状態と抽選が行われる（図148、図150、図152、図154、図158、図160、図162、図164）。

（1）「非RT」

（2）「RT1」

（3）「RT2（1BB-A～1BB-D条件装置作動時（1BB-A～1BB-D内部中）」

（4）「RT3（1BB-E条件装置作動時（1BB-E内部中）」

（5）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB非内部中）」

（6）「RT5（1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB内部中）」

（7）「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時（1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB非内部中）」

（8）「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB内部中）」

【1233】

また、下記（A）～（D）の状態によって、「小役A1条件装置」作動時のリール31の停止制御が異なる。

（A）「非内部中（非RT及びRT1）」

（B）「1BB-A～E条件装置作動時（RT2及びRT3）」

（C）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時（RT5）」

（D）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」

【1234】

（A）「非内部中（非RT及びRT1）」における「小役A1条件装置」作動時のリール31の停止制御について説明する。

「左中右（123）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役01」（10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール31を停止制御する。

なお、「小役01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

【1235】

また、「左中右（123）」以外の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役08」又は「小役09」（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール31を停止制御する。

このように、（A）「非内部中（非RT及びRT1）」においては、「小役A1条件装置」の作動時には、「左中右（123）」の押し順のみが正解押し順となり、他の5通り

10

20

30

40

50

の押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、「1／6」の確率で10枚払出しとなる小役が入賞し、「5／6」の確率で1枚払出しとなる小役が入賞する。

【1236】

(B)「1BB-A～E条件装置作動時(RT2及びRT3)」における「小役A1条件装置」作動時のリール31の停止制御について説明する。

「左中右(123)」又は「左右中(132)」のいずれの押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「小役01」(10枚払出し)に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール31を停止制御する。

【1237】

また、「左中右(123)」及び「左右中(132)」以外の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役08」又は「小役09」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール31を停止制御する。

このように、(B)「1BB-A～E条件装置作動時(RT2及びRT3)」においては、「小役A1条件装置」の作動時には、「左中右(123)」及び「左右中(132)」の2通りの押し順が正解押し順となり、他の4通りの押し順が不正解押し順となる。このため、「1／3」の確率で10枚払出しとなる小役が入賞し、「2／3」の確率で1枚払出しとなる小役が入賞する。

【1238】

(C)「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時(RT5)」における「小役A1条件装置」作動時のリール31の停止制御について説明する。

RT5において「小役A1条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ42の操作態様(押し順及び操作タイミング)にかかわらず、「小役01」(10枚払出し)に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール31を停止制御する。

このため、RT5中の「小役A1条件装置」作動時には、常に(100%の確率で)「小役01」が入賞し、「10枚」のメダルが払い出される。

【1239】

(D)「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」については、(A)「非内部中(非RT及びRT1)」と同様のリール31の停止制御が行われる。

【1240】

「小役A2条件装置」～「小役B6条件装置」についても、「小役A1条件装置」の項目で示した(1)～(8)の状態が抽選が行われ、「小役A1条件装置」の項目で示した(A)～(D)の状態によってリール31の停止制御が異なる。

なお、「小役A1条件装置」～「小役A6条件装置」を総称して「A群ベル」と称し、「小役B1条件装置」～「小役B6条件装置」を総称して「B群ベル」と称する。

また、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」を総称して「押し順ベル」と称する。

【1241】

「小役A2条件装置」の当選役は、「小役02」、「小役08」及び「小役10」に設定されている。

(A)「非内部中(非RT及びRT1)」においては、「小役A2条件装置」作動時には、「左右中(132)」の押し順のみが正解押し順となり、他の5通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「1／6」になる。

(B)「1BB-A～E条件装置作動時(RT2及びRT3)」においては、「小役A2条件装置」作動時には、「左中右(123)」又は「左右中(132)」の2通りの押し順が正解押し順となり、他の4通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「1／3」になる。

10

20

30

40

50

【1 2 4 2】

そして、「小役 A 2 条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役 0 2」（10 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

また、「小役 A 2 条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役 0 8」又は「小役 1 0」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1 2 4 3】

（C）「1 B B－C 又は 1 B B－D 作動時の R B－A 又は R B－B 条件装置作動時（R T 5）」においては、「小役 A 2 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 2」（10 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

このため、R T 5 中の「小役 A 2 条件装置」作動時には、常に（100%の確率で）「小役 0 2」が入賞し、「10 枚」のメダルが払い出される。

（D）「1 B B－C 又は 1 B B－D 作動時の R B－A 及び R B－B 条件装置未作動時」、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」、及び「1 B B－E 作動時の R B－C 又は R B－D 条件装置作動時」には、（A）「非内部中（非 R T 及び R T 1）」と同様のルール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 2 4 4】

「小役 A 3 条件装置」の当選役は、「小役 0 3」、「小役 0 8」、「小役 0 9」及び「小役 1 1」に設定されている。

（A）「非内部中（非 R T 及び R T 1）」においては、「小役 A 3 条件装置」の作動時には、「中左右（2 1 3）」の押し順のみが正解押し順となり、他の 5 通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「1／6」になる。

（B）「1 B B－A～E 条件装置作動時（R T 2 及び R T 3）」においては、「小役 A 3 条件装置」作動時には、「中左右（2 1 3）」又は「中右左（2 3 1）」の 2 通りの押し順が正解押し順となり、他の 4 通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「1／3」になる。

【1 2 4 5】

そして、「小役 A 3 条件装置作動時」の押し順正解時には、「小役 0 3」（10 枚払出し）に対応する「ベル」－「ベル」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。

また、「小役 A 3 条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役 0 8」、「小役 0 9」又は「小役 1 1」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1 2 4 6】

（C）「1 B B－C 又は 1 B B－D 作動時の R B－A 又は R B－B 条件装置作動時（R T 5）」においては、「小役 A 3 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 3」（10 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

このため、R T 5 中の「小役 A 3 条件装置」作動時には、常に（100%の確率で）「小役 0 3」が入賞し、「10 枚」のメダルが払い出される。

（D）「1 B B－C 又は 1 B B－D 作動時の R B－A 及び R B－B 条件装置未作動時」、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」、及び「1 B B－E 作動時の R B－C 又は R B－D 条件装置作動時」には、（A）「非内部中（非 R T 及び R T 1）」と同様のルール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 2 4 7】

「小役 A 4 条件装置」の当選役は、「小役 0 4」、「小役 0 8」、「小役 0 9」及び「小役 1 1」に設定されている。

（A）「非内部中（非 R T 及び R T 1）」においては、「小役 A 4 条件装置」作動時に

10

20

30

40

50

は、「中右左（２３１）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「 $1/6$ 」になる。

（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ４条件装置」作動時には、「中左右（２１３）」又は「中右左（２３１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「 $1/3$ 」になる。

【１２４８】

そして、「小役Ａ４条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０４」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中中段」－「右上段」を通る右上がりライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

10

また、「小役Ａ４条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１１」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【１２４９】

（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ４条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０４」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

20

このため、ＲＴ５中の「小役Ａ４条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０４」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。

【１２５０】

（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。

【１２５１】

「小役Ａ５条件装置」の当選役は、「小役０５」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１２」に設定されている。

30

（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、「右左中（３１２）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「 $1/6$ 」になる。

（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、「右左中（３１２）」又は「右中左（３２１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「 $1/3$ 」になる。

【１２５２】

そして、「小役Ａ５条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０５」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中下段」－「右下段」を通る下段ライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

40

また、「小役Ａ５条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１２」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【１２５３】

（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０５」（１０枚払出し）に対応す

50

る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

このため、RT5中の「小役A5条件装置」作動時には、常に（100%の確率で）「小役05」が入賞し、「10枚」のメダルが払い出される。

【1254】

（D）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」には、（A）「非内部中（非RT及びRT1）」と同様のリール31の停止制御が行われる。

【1255】

「小役A6条件装置」の当選役は、「小役06」、「小役08」、「小役09」及び「小役12」に設定されている。

10

（A）「非内部中（非RT及びRT1）」においては、「小役A6条件装置」作動時には、「右中左（321）」の押し順のみが正解押し順となり、他の5通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「1/6」になる。

（B）「1BB-A～E条件装置作動時（RT2及びRT3）」においては、「小役A6条件装置」作動時には、「右左中（312）」又は「右中左（321）」の2通りの押し順が正解押し順となり、他の4通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「1/3」になる。

【1256】

20

そして、「小役A6条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役06」（10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中中段」－「右下段」を通る逆V字型のライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

また、「小役A6条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役08」、「小役09」又は「小役12」（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1257】

（C）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時（RT5）」においては、「小役A6条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役06」（10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

30

このため、RT5中の「小役A6条件装置」作動時には、常に（100%の確率で）「小役06」が入賞し、「10枚」のメダルが払い出される。

【1258】

（D）「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」には、（A）「非内部中（非RT及びRT1）」と同様のリール31の停止制御が行われる。

【1259】

40

「小役B1条件装置」の当選役は、「小役01」、「小役08」、「小役09」及び「小役13」に設定されている。

また、「小役B1条件装置」作動時のリール31の停止制御は、「小役A1条件装置」作動時のリール31の停止制御と同様である。

「小役B2条件装置」の当選役は、「小役02」、「小役08」、「小役10」及び「小役13」に設定されている。

また、「小役B2条件装置」作動時のリール31の停止制御は、「小役A2条件装置」作動時のリール31の停止制御と同様である。

【1260】

「小役B3条件装置」の当選役は、「小役03」、「小役08」、「小役09」、「小

50

役 1 1」及び「小役 1 3」に設定されている。

また、「小役 B 3 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 A 3 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

「小役 B 4 条件装置」の当選役は、「小役 0 4」、「小役 0 8」、「小役 0 9」、「小役 1 1」及び「小役 1 3」に設定されている。

また、「小役 B 4 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 A 4 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

【1 2 6 1】

「小役 B 5 条件装置」の当選役は、「小役 0 5」、「小役 0 8」、「小役 0 9」、「小役 1 2」及び「小役 1 3」に設定されている。

また、「小役 B 5 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 A 5 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

「小役 B 6 条件装置」の当選役は、「小役 0 6」、「小役 0 8」、「小役 0 9」、「小役 1 2」及び「小役 1 3」に設定されている。

また、「小役 B 6 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 A 6 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

【1 2 6 2】

「小役 C 条件装置」の当選役は、「小役 0 7」に設定されている。

また、「小役 C 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 7」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

このため、「小役 C 条件装置」作動時には、常に（1 0 0 %の確率で）「小役 0 7」が入賞し、「1 0 枚」のメダルが払い出される。

【1 2 6 3】

「小役 D 条件装置」の当選役は、「小役 0 1」、「小役 0 8」、「小役 1 0」及び「小役 2 1」に設定されている。

また、「小役 D 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 1」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

このため、「小役 D 条件装置」作動時には、常に（1 0 0 %の確率で）「小役 0 1」が入賞し、「1 0 枚」のメダルが払い出される。

【1 2 6 4】

「小役 E 条件装置」の当選役は、「小役 0 2」、「小役 0 8」、「小役 1 0」及び「小役 2 1」に設定されている。

また、「小役 E 条件装置」は、「小役 A 1 条件装置」の項目で示した（1）～（8）の状態では抽選が行われる（図 1 4 8、図 1 5 0、図 1 5 2、図 1 5 4、図 1 5 8、図 1 6 0、図 1 6 2、図 1 6 4）。

【1 2 6 5】

さらにまた、「小役 E 条件装置」は、下記（A）又は（B）の状態によってリール 3 1 の停止制御が異なる。

（A）「非内部中（非 R T 及び R T 1）」、並びに「1 B B - A ~ E 条件装置作動時（1 B B - A ~ E 内部中）（R T 2 及び R T 3）」

（B）「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 及び R B - B 条件装置未作動時（1 B B - C 又は 1 B B - D 遊技中の一般遊技かつ S R B 非内部中）」、「1 B B - E 作動時の R B - C 及び R B - D 条件装置未作動時（1 B B - E 遊技中の一般遊技かつ S R B 非内部中）」、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時（1 B B - C 又は 1 B B - D 遊技中の一般遊技かつ S R B 内部中）（R T 5）」、及び「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時（1 B B - E 遊技中の一般遊技かつ S R B 内部中）」

【1 2 6 6】

10

20

30

40

50

(A) 「非内部中」及び「1 B B - A ~ E 条件装置作動時」においては、「小役 E 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 2 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、常に（1 0 0 % の確率で）「小役 2 1」が入賞し、「1 枚」のメダルが払い出される。

【1 2 6 7】

(B) 「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 及び R B - B 条件装置未作動時」、「1 B B - E 作動時の R B - C 及び R B - D 条件装置未作動時」、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」、及び「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」においては、小役 E 条件装置作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 0 2」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、常に（1 0 0 % の確率で）「小役 0 2」が入賞し、「1 0 枚」のメダルが払い出される。

【1 2 6 8】

「小役 F 条件装置」～「小役 H 条件装置」についても、「小役 A 1 条件装置」の項目で示した（1）～（8）の状態が抽選が行われ、「小役 E 条件装置」の項目で示した（A）又は（B）の状態によってリール 3 1 の停止制御が異なる。

【1 2 6 9】

また、「小役 F 条件装置」の当選役は、「小役 0 3」、「小役 0 8」、「小役 1 0」及び「小役 2 1」に設定されている。

さらにまた、「小役 G 条件装置」の当選役は、「小役 0 4」、「小役 0 8」、「小役 1 0」及び「小役 2 1」に設定されている。

さらに、「小役 H 条件装置」の当選役は、「小役 0 5」、「小役 0 8」、「小役 1 0」、「小役 2 0」及び「小役 2 1」に設定されている。

【1 2 7 0】

(A) 「非内部中」及び「1 B B - A ~ E 条件装置作動時」においては、「小役 F 条件装置」～「小役 H 条件装置」の作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様にかかわらず、「小役 2 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1 2 7 1】

(B) 「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 及び R B - B 条件装置未作動時」、「1 B B - E 作動時の R B - C 及び R B - D 条件装置未作動時」、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」、及び「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」においては、「小役 F 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様にかかわらず、「小役 0 3」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

同様に、「小役 G 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様にかかわらず、「小役 0 4」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、「小役 H 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様にかかわらず、「小役 0 5」（1 0 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1 2 7 2】

「小役 I 条件装置」の当選役は、「小役 1 5」及び「小役 1 6」に設定されている。そして、「小役 I 条件装置」の作動時には、「小役 1 5」（3 枚払出し）又は「小役 1 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。

なお、「小役 1 5」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となる。

【1 2 7 3】

「小役 J 条件装置」の当選役は、「小役 1 3」、「小役 1 5」及び「小役 1 6」に設定されている。また、「小役 J 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 I 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

10

20

30

40

50

「小役 J 条件装置」は、単独当選することではなく、「1 B B - A 条件装置」と重複当選する。

【1 2 7 4】

「小役 K 条件装置」の当選役は、「小役 0 9」、「小役 1 7」及び「小役 2 1」に設定されている。そして、「小役 K 条件装置」の作動時には、「小役 1 7」又は「小役 2 1」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。

なお、「小役 1 7」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、上段ライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となり、「小役 2 1」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、下段ライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となる。

10

【1 2 7 5】

「小役 L 条件装置」の当選役は、「小役 0 9」、「小役 1 0」、「小役 1 7」及び「小役 2 1」に設定されている。また、「小役 L 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御は、「小役 K 条件装置」作動時のリール 3 1 の停止制御と同様である。

「小役 L 条件装置」は、単独当選することではなく、「1 B B - C 条件装置」と重複当選する。

【1 2 7 6】

「小役 M 条件装置」の当選役は、「小役 1 8」に設定されている。

そして、「小役 M 条件装置」の作動時には、ストップスイッチ 4 2 の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役 1 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

20

なお、「小役 1 8」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときの停止出目を「チャンス目 A」と称する。

【1 2 7 7】

「小役 N 条件装置」～「小役 Q 条件装置」の作動時についても、「小役 M 条件装置」の作動時と同様に、ストップスイッチ 4 2 の操作態様にかかわらず、「小役 1 8」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役 N 条件装置」の当選役は、「小役 0 9」及び「小役 1 8」に設定され、「小役 O 条件装置」の当選役は、「小役 1 0」及び「小役 1 8」に設定され、「小役 P 条件装置」の当選役は、「小役 1 1」及び「小役 1 8」に設定され、「小役 Q 条件装置」の当選役は、「小役 1 2」及び「小役 1 8」に設定されている。

30

【1 2 7 8】

また、「小役 N 条件装置」～「小役 Q 条件装置」は、単独当選することはない。「小役 N 条件装置」は、「1 B B - D 条件装置」と重複当選し、「小役 O 条件装置」は、「1 B B - B 条件装置」と重複当選し、「小役 P 条件装置」は、「1 B B - C 条件装置」と重複当選し、「小役 Q 条件装置」は、「1 B B - D 条件装置」と重複当選する。

【1 2 7 9】

「小役 R 条件装置」の当選役は、「小役 1 9」及び「小役 2 0」に設定されている。

そして、「小役 R 条件装置」の作動時には、「小役 1 9」又は「小役 2 0」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

40

なお、「小役 1 9」又は「小役 2 0」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときの停止出目を「チャンス目 B」と称する。

【1 2 8 0】

「小役 S 条件装置」～「小役 V 条件装置」の作動時についても、「小役 R 条件装置」の作動時と同様に、「小役 1 9」又は「小役 2 0」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役 S 条件装置」の当選役は、「小役 0 9」、「小役 1 9」、「小役 2 0」及び「小役 2 1」に設定され、「小役 T 条件装置」の当選役は、「小役 1 0」、「小役 1 9」及び「小役 2 0」に設定され、「小役 U 条件装置」の当選役は、「小役 1 1」、「小役 1 9」及び「小役 2 0」に設定され、「小役 V 条件装置」の当選役は、「小役 1 2」、「

50

小役 19」及び「小役 20」に設定されている。

【1281】

また、「小役 S 条件装置」～「小役 V 条件装置」は、単独当選することはない。「小役 S 条件装置」は、「1BB-A 条件装置」と重複当選し、「小役 T 条件装置」は、「1BB-B-C 条件装置」と重複当選し、「小役 U 条件装置」は、「1BB-C 条件装置」と重複当選し、「小役 V 条件装置」は、「1BB-D 条件装置」と重複当選する。

【1282】

「小役 W 条件装置」の当選役は、「小役 08」～「小役 14」及び「小役 17」～「小役 21」に設定されている。

そして、「小役 W 条件装置」の作動時には、「小役 08」～「小役 14」又は「小役 17」～「小役 21」のいずれか（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。すなわち、いずれかの 1 枚役が入賞する。

【1283】

「小役 X 条件装置」の当選役は、「小役 01」～「小役 22」に設定されている。すなわち、「小役 X 条件装置」の作動時には、すべての小役が当選役となる。

そして、「小役 X 条件装置」の作動時には、「小役 01」～「小役 07」又は「小役 22」のいずれか（いずれも 10 枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。すなわち、いずれかの 10 枚役が入賞する。

【1284】

図 147～図 170 は、第 10 実施形態における遊技状態（RT）ごと及び設定値ごとの各当選番号の置数を示す図（置数表）である。

図 147～図 170 に示す置数を「65536」で割ると、各当選番号の当選確率になる。たとえば、図 147 中、当選番号「2」の置数は、全設定共通で「4」であるから、非 RT において、当選番号「2」の当選確率は、「4/65536」になる。

また、たとえば、役抽選手段 61 による抽選で、図 147 中、当選番号「2」に当選すると、この当選番号「2」から、役物条件装置番号「1」と、小役及びリプレイ条件装置番号「33」とが生成される。そして、役物条件装置番号「1」に対応する「1BB-A 条件装置」と、小役及びリプレイ条件装置番号「33」に対応する「小役 J 条件装置」とが作動する。

【1285】

図 147～図 170 中、「抽選」の欄において、「○」は、抽選が行われる（抽選対象となっている）ことを意味し、「×」は、抽選が行われない（抽選対象となっていない）ことを意味する。また、「抽選」の欄が「○」の（抽選が行われる）当選番号については、「1」以上の置数が設定され、「抽選」の欄が「×」の（抽選が行われない）当選番号については、置数が「0」に設定されている。

【1286】

また、図 147～図 170 において、各置数表の最後の部分に、1BB 合算値、RB 合算値、SB 合算値、リプレイ合算値、小役合算値、及び非当選の値を示している。

なお、1BB 条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数については、1BB 合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算している。このため、1BB 合算値から非当選の値までの合計は「65536」にならない場合を有する。

【1287】

図 147～図 148 は、非 RT（非内部中）における置数表を示す図である。

非 RT 中は、役物条件装置については、「1BB-A 条件装置」～「1BB-E 条件装置」並びに「SB-A 条件装置」及び「SB-B 条件装置」の抽選は行われるが、「RB-A 条件装置」～「RB-D 条件装置」の抽選は行われない。

「RB-A 条件装置」及び「RB-B 条件装置」は、後述する「1BB-C 作動時又は 1BB-D 作動時の RB 未作動時かつ RB 条件装置未作動時（1BB-C 遊技又は 1BB-D 遊技の一般遊技かつ SRB 非内部中）」においてのみ抽選が行われる。

また、「R B - C 条件装置」及び「R B - D 条件装置」は、後述する「1 B B - E 作動時のR B 未作動時かつR B 条件装置未作動時（1 B B - E 遊技の一般遊技かつS R B 非内部中）」においてのみ抽選が行われる。

【1 2 8 8】

また、非R T 中は、リプレイ条件装置については、「リプレイA 条件装置」及び「リプレイG 条件装置」のみ抽選が行われる。

さらに、非R T 中は、小役条件装置については、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の抽選は行われるが、「小役X 条件装置」の抽選は行われない。

非R T 中は、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の作動時には、6 通りの押し順のうち、いずれか1 つの押し順のみが正解押し順となり、他の5 通りの押し順は不正解押し順となる。

10

【1 2 8 9】

また、非R T 中は、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) = 30480 / 65536$ 」の確率で、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」のいずれかが作動する。このとき、正解押し順の報知が行われれば、常に、10 枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「 $1 / 6$ 」の確率で、10 枚払出しとなる小役が入賞し、「 $5 / 6$ 」の確率で、1 枚払出しとなる小役が入賞する。

そして、非R T 中は、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

20

【1 2 9 0】

図1 4 9～図1 5 0 は、R T 1（非内部中）における置数表を示す図である。

R T 1 中は、「リプレイA 条件装置」及び「リプレイG 条件装置」の置数（当選確率）が、非R T 中と異なるが、それ以外は、非R T 中と同様である。

なお、「リプレイA 条件装置」及び「リプレイG 条件装置」の置数の割振りは、非R T 中とR T 1 中とで異なるが、リプレイ合算値については、非R T 中とR T 1 中とで同一である。このため、リプレイ条件装置の当選確率は、非R T 中とR T 1 中とで同一である。

【1 2 9 1】

また、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の作動時におけるリール3 1 の停止制御は、非R T とR T 1 とで同一である。

30

よって、R T 1 中も、非R T 中と同様に、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1 2 9 2】

図1 5 1～図1 5 2 は、R T 2（1 B B - A～1 B B - D 条件装置作動時（1 B B - A～1 B B - D 内部中））における置数表を示す図である。

R T 2 中は、役物条件装置の抽選は行われない。

また、R T 2 中は、リプレイ条件装置については、「リプレイA 条件装置」及び「リプレイG 条件装置」～「リプレイM 条件装置」の抽選が行われる。

40

さらにまた、非R T 及びR T 1 におけるリプレイ合算値は「8 9 7 8」であるのに対し、R T 2 におけるリプレイ合算値は「1 7 0 0 0」である。よって、非R T 又はR T 1 からR T 2 に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が高くなる。

【1 2 9 3】

R T 2 における各小役条件装置の置数は、非R T 及びR T 1 と同一である。よって、非R T 又はR T 1 からR T 2 に移行しても、各小役条件装置の当選確率は変わらない。

ただし、R T 2 では、非R T 及びR T 1 と異なり、「小役A 1 条件装置」～「小役B 6 条件装置」の作動時に、6 通りの押し順のうち、所定の2 通りの押し順が正解押し順となり、他の4 通りの押し順は不正解押し順となる。よって、正解押し順の報知が行われな

50

れば、「1／3」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「2／3」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

なお、RT2では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「59」、「61」、「63」～「66」及び「68」～「71」にそれぞれ割り振っている。

【1294】

また、RT2中は、「17000／65536」の確率で、「リプレイA条件装置」又は「リプレイG条件装置」～「リプレイM条件装置」の当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞する。

さらに、RT2中は、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) = 30480$ ／65536」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。このとき、正解押し順の報知が行われれば、常に、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「1／3」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「2／3」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

10

そして、RT2中も、非RT及びRT1中と同様に、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1295】

図153～図154は、RT3（1BB-E条件装置作動時（1BB-E内部中））における置数表を示す図である。

20

RT3中も、RT2中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。

また、RT3中は、リプレイ条件装置については、「リプレイA条件装置」のみ抽選が行われる。

【1296】

さらにまた、非RT及びRT1におけるリプレイ合算値は「8978」であるのに対し、RT3におけるリプレイ合算値は「11000」である。よって、非RT又はRT1からRT3に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が高くなる。

さらに、RT3でのリプレイ条件装置の当選確率は、RT2でのリプレイ条件装置の当選確率より低く設定されている。そして、RT3では、RT2と比べて、リプレイ条件装置の当選確率が低くなっている分、非当選となる確率が高くなっている。

30

【1297】

RT3における各小役条件装置の置数は、非RT、RT1及びRT2と同一である。よって、非RT又はRT1からRT3に移行しても、各小役条件装置の当選確率は変わらない。また、RT2とRT3とで、各小役条件装置の当選確率は同一である。

また、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時におけるルール31の停止制御は、RT2とRT3とで同一である。

なお、RT3では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「59」、「61」、「63」～「66」及び「68」～「71」にそれぞれ割り振っている。

40

【1298】

また、RT3中は、「11000／65536」の確率で、「リプレイA条件装置」が作動して、「リプレイ01」が入賞する。

さらに、RT3中は、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) = 30480$ ／65536」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時におけるルール31の停止制御は、RT2とRT3とで同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「1／3」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「2／3」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

50

よって、RT3 中も、非 RT 及び RT1～RT2 中と同様に、「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1299】

図155～図156は、RT4（1BB-A又は1BB-B作動時（1BB-A遊技中））における置数表を示す図である。

RT4 中も、RT2 中及び RT3 中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。

また、RT4 中は、リプレイ条件装置については、「リプレイ G 条件装置」～「リプレイ I 条件装置」の抽選が行われる。

さらにまた、RT4 におけるリプレイ合算値は「4000」であり、非 RT 及び RT1～RT3 のいずれのリプレイ合算値よりも小さい。このため、RT4 に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が低くなる。

【1300】

さらに、上述したように、RT4 において、報知遊技（AT）の実行権利を有している場合において、「リプレイ H 条件装置」又は「リプレイ I 条件装置」の作動時に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1301】

また、RT4 中は、小役条件装置について、「小役 X 条件装置」のみ抽選が行われる。

さらにまた、RT4 中、「小役 X 条件装置」の置数は、全設定共通で「61536」であるから、「61536／65536」の確率で「小役 X 条件装置」が作動する。

そして、上述したように、「小役 X 条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役01」～「小役07」又は「小役22」のいずれか（いずれも10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【1302】

また、RT4 中は、「4000／65536」の確率で、「リプレイ G 条件装置」～「リプレイ I 条件装置」の当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞するか、又は「61536／65536」の確率で、10枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する。そして、RT4 中は、非当選となる確率は「0」であるから、非入賞となることはない。

よって、RT4 中は、出玉率が「1」を超え、ほぼ毎遊技、3枚のメダルを投入して10枚のメダルが払い出されるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1303】

図157～図158は、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB非内部中）」における置数表を示す図である。

「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、「RB-A条件装置」及び「RB-B条件装置」（シフトRB）の抽選が行われる。

また、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、リプレイ条件装置の抽選は行われない。

【1304】

さらにまた、各小役条件装置の置数は、非 RT 及び RT1～RT3 と「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」とで同一である。

さらに、「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時におけるリール31の停止制御は、非 RT 及び RT1 と「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」とで同一である。

10

20

30

40

50

なお、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、1BB-A～1BB-E条件装置の抽選を行わないため、非内部中において1BB-A～1BB-E条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「59」、「61」、「63」～「66」及び「68」～「71」にそれぞれ割り振っている。

【1305】

また、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、「30778／65536」の確率で、RB-A又はRB-B条件装置が作動するか、「34758／65536」の確率で、いずれかの小役条件装置が作動し、非当選となる確率は「0」である。

【1306】

また、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) / 30480 / 65536$ 」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時におけるリール31の停止制御は、非RTと同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「1／6」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「5／6」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

よって、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1307】

図159～図160は、RT5（1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB内部中））における置数表を示す図である。

RT5中は、RT2～RT4中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。

また、RT5中は、リプレイ条件装置については、「リプレイA条件装置」及び「リプレイG条件装置」～「リプレイI条件装置」の抽選が行われる。

【1308】

さらに、上述したように、RT5において、報知遊技（AT）の実行権利を有している場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」の作動時に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1309】

また、RT5における各小役条件装置の置数は、非RT、RT1～RT3並びに「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」と同一である。

ただし、RT5では、非RT及びRT1～RT3と異なり、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役01」（10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、RT5では、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、常に（100%の確率で）「小役01」が入賞し、10枚のメダルが払い出される。

なお、RT5では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「59」、「61」、「63」～「66」及び「68」～「71」にそれぞれ割り振っている。

【1310】

また、RT5では、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) / 30480 / 65536$ 」の確

10

20

30

40

50

率で、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」のいずれかが作動し、「小役 0 1」が入賞して、10 枚のメダルが払い出される。

さらにまた、RT 5 では、設定 1 の場合、「1 8 6 0 0 / 6 5 5 3 6」の確率で、「リプレイ A 条件装置」又は「リプレイ G 条件装置」～「リプレイ I 条件装置」のいずれかが作動し、これらの当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞して、再遊技となる。

【1 3 1 1】

さらに、RT 5 では、設定 1 の場合、非当選となる確率は、「1 2 1 7 8 / 6 5 5 3 6」である。

よって、RT 5 中は、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」のいずれかが作動し、「小役 0 1」が入賞して、10 枚のメダルが払い出される確率が最も高いので、出玉率が「1」を超え、遊技者のメダルが増えていく。

【1 3 1 2】

図 1 6 1～図 1 6 2 は、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時（1 B B－E 遊技中の一般遊技かつ S R B 非内部中）」における置数表を示す図である。

「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、「R B－C 条件装置」及び「R B－D 条件装置」の抽選が行われる。

また、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、リプレイ条件装置の抽選は行われない。

【1 3 1 3】

さらにまた、各小役条件装置の置数は、非 RT 及び RT 1～RT 3 と「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」とで同一である。

さらに、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時におけるルール 3 1 の停止制御は、非 RT 及び RT 1 と「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」とで同一である。

なお、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、1 B B－A～1 B B－E 条件装置の抽選を行わないため、非内部中において 1 B B－A～1 B B－E 条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「5 9」、「6 1」、「6 3」～「6 6」及び「6 8」～「7 1」にそれぞれ割り振っている。

【1 3 1 4】

また、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、設定 1 の場合、「3 0 7 7 8 / 6 5 5 3 6」の確率で、R B－C 又は R B－D 条件装置が作動するか、「3 4 7 5 8 / 6 5 5 3 6」の確率で、いずれかの小役条件装置が作動し、非当選となる確率は「0」である。

【1 3 1 5】

また、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、「(4 4 0 0 × 6 + 6 8 0 × 6 =) 3 0 4 8 0 / 6 5 5 3 6」の確率で、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時におけるルール 3 1 の停止制御は、非 RT と同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、10 枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「1 / 6」の確率で、10 枚払出しとなる小役が入賞し、「5 / 6」の確率で、1 枚払出しとなる小役が入賞する。

よって、「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置未作動時」には、「小役 A 1 条件装置」～「小役 B 6 条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1 3 1 6】

図 1 6 3～図 1 6 4 は、「1 B B－E 作動時の R B－C 又は R B－D 条件装置作動時（1 B B－E 遊技中の一般遊技かつ S R B 内部中）」における置数表を示す図である。

「1 B B－E 作動時の R B－C 及び R B－D 条件装置作動時」には、役物条件装置の抽選は行われず、リプレイ条件装置の抽選も行われない。

【1317】

また、各小役条件装置の置数は、非RT、RT1～RT3及び「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」と「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」とで同一である。

さらにまた、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時におけるリール31の停止制御は、非RT、RT1及び「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」と「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」とで同一である。

なお、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」には、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において1BB-A～1BB-E条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「59」、「61」、「63」～「66」及び「68」～「71」にそれぞれ割り振っている。

10

【1318】

また、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」には、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) / 30480 = 65536$ 」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時におけるリール31の停止制御は、非RTと同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「 $1/6$ 」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「 $5/6$ 」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

20

【1319】

さらに、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」には、設定1の場合、「 $30778 / 65536$ 」の確率で、非当選となる。

よって、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」には、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「1」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「1」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【1320】

図165～図166は、「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D作動時（1BB-C～1BB-E遊技中のSRB遊技中）」における置数表を示す図である。

30

「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D作動時」には、役物条件装置の抽選は行われず、リプレイ条件装置の抽選も行われない。

また、「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D作動時」には、小役条件装置については、「小役W条件装置」及び「小役X条件装置」のみ抽選が行われる。

【1321】

「小役W条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役08」～「小役14」又は「小役17」～「小役21」のいずれか（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せが停止表示される。

また、「小役X条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作態様にかかわらず、「小役01」～「小役07」又は「小役22」のいずれか（いずれも10枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

40

【1322】

そして、「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D作動時」には、設定1の場合、「 $36958 / 65536$ 」の確率で、「小役W条件装置」が作動して、1枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「 $7800 / 65536$ 」の確率で、「小役X条件装置」が作動して、10枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「 $20778 / 65536$ 」の確率で非当選となる。

よって、「1BB-C～1BB-E作動時のRB-A～RB-D作動時」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1323】

50

図167～図168は、「非RT中のSB作動時」における置数表を示す図である。

「非RT中のSB作動時」は、「非RT中のSB未作動時」（図147～図148）と比較すると、各役物条件装置及び各リプレイ条件装置の置数は同一であるが、各小役条件装置の置数が異なる。

「非RT中のSB未作動時」には、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の抽選が行われるが、「小役X条件装置」の抽選は行われない。また、「小役W条件装置」の置数は、全設定共通で「4」に設定されている。

これに対し、「非RT中のSB作動時」には、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の抽選は行われず、「小役W条件装置」及び「小役X条件装置」のみ抽選が行われる。

【1324】

そして、「非RT中のSB作動時」には、設定1の場合、「28839／65536」の確率で、「小役W条件装置」が作動して、1枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「5784／65536」の確率で、「小役X条件装置」が作動して、10枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する。また、「21794／65536」の確率で、「SB-A条件装置」又は「SB-B条件装置」が作動する。この場合、「SB01」又は「SB02」の入賞の有無にかかわらず、今回遊技でのメダルの払出し枚数は「0」となる。

よって、「非RT中のSB作動時」には、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1325】

また、「非RT中のSB作動時」は、小役合算値が「34759」であり、非当選の値が「5」である。

これに対し、「非RT中のSB未作動時」（図147～図148）は、小役合算値が「34758」であり、非当選の値が「6」である。

よって、「非RT中のSB作動時」は、「非RT中のSB未作動時」と比較すると、小役合算値が「1」大きくなるとともに、非当選の値が「1」小さくなっている。

【1326】

図169～図170は、「RT1中のSB作動時」における置数表を示す図である。

「RT1中のSB作動時」は、「RT1中のSB未作動時」（図149～図150）と比較すると、各役物条件装置及び各リプレイ条件装置の置数は同一であるが、各小役条件装置の置数が異なる。

また、「RT1中のSB作動時」は、「非RT中のSB作動時」（図167～図168）と比較すると、「リプレイA条件装置」及び「リプレイG条件装置」の置数が異なるが、それ以外の置数は同一である。

【1327】

そして、「小役W条件装置」、「小役X条件装置」、「SB-A条件装置」及び「SB-B条件装置」の作動時におけるルール31の停止制御についても、「非RT中のSB作動時」と「RT1中のSB作動時」とで同一である。

よって、「RT1中のSB作動時」には、「非RT中のSB作動時」と同様に、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【1328】

なお、「RT1中のSB作動時」と「非RT中のSB作動時」とを比較すると、「リプレイA条件装置」及び「リプレイG条件装置」の置数の割振りは異なるが、リプレイ合算値は同一であるので、リプレイ条件装置の当選確率は同一である。

また、「RT1中のSB作動時」と「RT1中のSB未作動時」とを比較すると、小役合算値は、「RT1中のSB作動時」の方が「RT1中のSB未作動時」より「1」大きく、非当選の値は、「RT1中のSB作動時」の方が「RT1中のSB未作動時」より「1」小さい。

【1329】

次に、第10実施形態におけるRT遷移について説明する。

10

20

30

40

50

図171は、第10実施形態におけるRT遷移を示す図であり、図172は、第10実施形態におけるRTの変動条件を示す図である。

図172中、回数の欄の「∞」（無限）は、各RTについて、上限となる遊技回数が設定されておらず、変動契機の欄に記載された移行条件を満たすまで、そのRTを維持（継続）することを意味する。

【1330】

メイン制御手段50は、毎遊技、全リール31の停止時に、RTの移行条件を満たすか否かを判断し、RTの移行条件を満たすと判断したときは、RTを移行させるように制御する。

まず、RWM53が初期化されると、非RTに移行する。工場出荷時には、非RTに移行する。また、電源がオフの状態で、設定キースイッチ152をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定変更状態に移行する。このとき、RWM53の初期化処理が実行され、非RTに移行する。

また、「1BB-A～1BB-E作動状態」が終了する（1BB-A～1BB-E遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数（210枚）に到達する）と、RT1に移行する。

【1331】

非RTは、「1BB-A～1BB-E条件装置」が作動するまで維持される。そして、非RTにおいて、「1BB-A～1BB-D条件装置」が作動したときは、RT2に移行する。また、非RTにおいて、「1BB-E条件装置」が作動したときは、RT3に移行する。

RT1についても、非RTと同様である。すなわち、RT1は、「1BB-A～1BB-E条件装置」が作動するまで維持される。そして、RT1において、「1BB-A～1BB-D条件装置」が作動したときは、RT2に移行する。また、RT1において、「1BB-E条件装置」が作動したときは、RT3に移行する。

【1332】

RT2は、「1BB01」若しくは「1BB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるか、又は「1BB03」若しくは「1BB04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるまで維持される。

そして、RT2において、「1BB01」又は「1BB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、RT4に移行する。

また、RT2において、「1BB03」又は「1BB04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB非内部中）」に移行する。

【1333】

RT3は、「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるまで維持される。

そして、RT3において、「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-E作動時（1BB-E遊技中）」に移行する。

また、「1BB-E作動時」には、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時（1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB非内部中）」、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB内部中）」、及び「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D作動時（1BB-E遊技中のSRB遊技中）」を含む。

【1334】

また、「1BB-E作動（1BB-E遊技）」は、報知遊技が実行されていないとき（非AT中）は、AT抽選の当選確率が高い「チャンスゾーン（CZ）」としての役割を有し、報知遊技が実行されているとき（AT中）は、報知遊技の実行権利の個数又は報知遊技中の遊技回数が加算（上乘せ）される確率が高い「上乘せ特化ゾーン」としての役割を有する。

「1 B B－E 作動時」に移行すると、「1 B B－E 作動時」の終了条件を満たすまで、A T 抽選の当選確率が高く設定されている「チャンスゾーン（C Z）」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている「C Z 高確ゾーン」とを交互に繰り返す。

具体的には、「1 B B－E 作動時」に移行すると、まず、チャンスゾーンに移行する。チャンスゾーンは、5 回の遊技が実行されるまで継続し、5 回の遊技が実行されると終了する。すなわち、チャンスゾーンの終了条件は、遊技回数が 5 回に到達した（5 遊技を消化した）ことである。また、第 10 実施形態では、チャンスゾーンの遊技回数は、5 遊技に固定されている。

【1 3 3 5】

また、非 A T 中のチャンスゾーンにおいて、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」（レア役）が作動（当選）すると、報知遊技（A T）の実行権利を付与する。さらにまた、非 A T 中のチャンスゾーンにおいて、報知遊技の実行権利を有している場合において、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利の個数を加算（上乘せ）する。さらに、報知遊技（A T）中のチャンスゾーンにおいて、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利の個数又は報知遊技中の遊技回数を加算（上乘せ）する。

そして、チャンスゾーンにおいて、5 回の遊技が実行されると、チャンスゾーンを終了し、C Z 高確ゾーンに移行する。

【1 3 3 6】

また、C Z 高確ゾーンは、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」が作動するか、「1 B B－E 作動時」が終了するまで継続する。すなわち、C Z 高確ゾーンの終了条件は、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」が作動したこと、又は「1 B B－E 作動時」が終了したことである。

そして、C Z 高確ゾーンにおいて、「小役 I 条件装置」～「小役 V 条件装置」が作動した場合において、「1 B B－E 作動時」の終了条件を満たしていないときは、C Z 高確ゾーンを終了して、再度、チャンスゾーンに移行する。

また、C Z 高確ゾーンにおいて、「1 B B－E 作動時」の終了条件を満たしたときは、「1 B B－E 作動時」を終了するとともに、C Z 高確ゾーンを終了する。

【1 3 3 7】

ただし、チャンスゾーンにおいて、「1 B B－E 作動時」の終了条件を満たしたときは、「1 B B－E 作動時」は終了するが、チャンスゾーンは、その終了条件を満たす（5 遊技を消化する）まで継続する。この場合、「1 B B－E 作動時」が終了すると R T 1 に移行するが、チャンスゾーンは 5 遊技を消化するまで継続するため、R T 1 移行後にチャンスゾーンの残り遊技を実行可能となる。すなわち、R T 1 中のチャンスゾーンとなる。

【1 3 3 8】

「1 B B－E 作動時」の終了条件は、メダルの払出し枚数が「2 1 0 枚」を超えたことに設定され、チャンスゾーンの終了条件は、5 遊技を消化したことに設定されている。このため、「1 B B－E 作動時」の終了間際（メダル払出し枚数が「2 1 0 枚」に到達する直前）にチャンスゾーンに移行すると、「1 B B－E 作動時」は終了するが、チャンスゾーンは終了しないことがある。この場合、R T 1 中のチャンスゾーンとなる。そして、R T 1 移行後にチャンスゾーンの遊技回数が 5 回に到達すると、チャンスゾーンを終了する。なお、R T 1 移行後にチャンスゾーンが終了したときは、C Z 高確ゾーンには移行しない。

【1 3 3 9】

また、R T 1 では、「1 B B－A 条件装置」～「1 B B－D 条件装置」（ビッグボーナス）の抽選が行われる。そして、R T 1 移行後のチャンスゾーンにおいて、「1 B B－A 条件装置」～「1 B B－D 条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利を付与する。すなわち、「1 B B－A 条件装置」～「1 B B－D 条件装置」が作動する（ビッグボーナスに当選する）と同時に、報知遊技の実行権利も常に（1 0 0 % の確率で）獲得できる。

これにより、R T 1 中かつ非チャンスゾーンより、R T 1 中かつチャンスゾーンの方が

10

20

30

40

50

、報知遊技の実行権利を獲得できる確率が高くなる。

【1340】

また、「1BB-E作動時」に報知遊技(AT)が実行されなければ、出玉率が「1」未満となり、遊技者のメダルが減っていく上に、「1BB-E作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「210枚」にもなかなか到達しない。すなわち、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなる。

【1341】

これに対し、「1BB-E作動時」に報知遊技(AT)が実行されると、出玉率が「1」を超え、遊技者のメダルが増えていく上に、「1BB-E作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「210枚」に到達しやすくなる。すなわち、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が少なくなる。

10

【1342】

このため、「1BB-E作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりする。

そして、「1BB-E作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置の抽選が行われない遊技状態となるが、「1BB-E作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「1BB-E作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりするので、役物条件装置の当選確率変動するように遊技者に感じさせることができる。

【1343】

RT4は、1BB-A又は1BB-B作動状態の終了条件を満たす(1BB-A又は1BB-B遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数(210枚)に到達する)まで維持される。そして、RT4において、1BB-A又は1BB-B作動状態の終了条件を満たすと、RT1に移行する。

20

1BB-E作動時も、RT4と同様である。すなわち、1BB-E作動時は、その終了条件を満たす(1BB-E遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数(210枚)に到達する)まで維持される。そして、1BB-E作動時において、その終了条件を満たすと、RT1に移行する。

【1344】

「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」は、RB-A又はRB-B条件装置が作動するか、又は1BB-C又は1BB-D作動状態の終了条件を満たす(1BB-C又は1BB-D遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数(210枚)に到達する)まで維持される。

30

そして、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」において、RB-A又はRB-B条件装置が作動すると、RT5(1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時(1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB非部中))に移行する。

また、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」において、1BB-C又は1BB-D作動状態の終了条件を満たすと、RT1に移行する。

【1345】

RT5は、RB01又はRB02に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるか、又は1BB-C又は1BB-D作動状態の終了条件を満たすまで維持される。

40

そして、RT5において、RB01又はRB02に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B作動時(1BB-C又は1BB-D遊技中のSRB遊技中)」に移行する。

また、RT5において、1BB-C又は1BB-D作動状態の終了条件を満たすと、RT1に移行する。

【1346】

「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B作動時」は、RB-A又はRB-B作動状態において入賞回数が8回若しくは遊技回数が12回に到達するか、又は1BB-C又は1BB-D作動状態の終了条件を満たすまで維持される。

50

そして、 $RB-A$ 又は $RB-B$ 作動状態において入賞回数が8回又は遊技回数が12回に到達したが、 $1BB-C$ 又は $1BB-D$ 作動状態の終了条件を満たさないときは、「 $1BB-C$ 又は $1BB-D$ 作動時の $RB-A$ 及び $RB-B$ 条件装置未作動時」に移行する。

また、「 $1BB-C$ 又は $1BB-D$ 作動時の $RB-A$ 又は $RB-B$ 作動時」において、 $1BB-C$ 又は $1BB-D$ 作動状態の終了条件を満たすと、 $RT1$ に移行する。

【1347】

次に、第10実施形態における各遊技状態の特徴について説明する。

図173において、(1)は、各遊技状態における出玉率を示す図であり、(2)は、非 AT 中における各遊技状態の特徴を示す図である。

【1348】

まず、図173(1)に示す各遊技状態における出玉率について説明する。

図173(1)は、「 $RT1$ (非内部中)」、「 $1BB-C$ 又は $1BB-D$ 作動時($1BB-C$ 又は $1BB-D$ 遊技中)」、及び「 $1BB-E$ 作動時($1BB-E$ 遊技中)」について、非 AT 中及び AT 中の出玉率をそれぞれ示している。

まず、 $RT1$ における非 AT 中及び AT 中の出玉率について説明する。

図149～図150に示すように、 $RT1$ 中は、全設定値共通で、「 $(4400 \times 6 + 680 \times 6) / 30480 = 65536$ 」の確率で、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動する。

【1349】

また、上述したように、 $RT1$ において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、6通りの押し順のうち、いずれか1つの押し順のみが正解押し順となり、他の5通りの押し順は不正解押し順となる。

このため、 $RT1$ において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、常に、10枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「 $1/6$ 」の確率で、10枚払出しとなる小役が入賞し、「 $5/6$ 」の確率で、1枚払出しとなる小役が入賞する。

【1350】

よって、 $RT1$ における非 AT 中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「 $10 \times (30480 / 65536) \times (1/6) + 1 \times (30480 / 65536) \times (5/6)$ 」 「1.163(枚)」

となる。

【1351】

また、設定1の場合、 $RT1$ における「小役C条件装置」又は「小役D条件装置」(いずれも10枚払出し)作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「 $10 \times (100 + 4) / 65536$ 」 「0.016(枚)」

となる。

さらにまた、設定1の場合、 $RT1$ における「小役I条件装置」(3枚払出し)作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「 $3 \times (896 / 65536)$ 」 「0.041(枚)」

となる。

【1352】

さらに、設定1の場合、 $RT1$ における1枚払出しとなる小役条件装置作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「 $1 \times (34758 - 30480 - 104 - 896) / 65536$ 」 「0.050(枚)」

となる。

また、設定1の場合、 $RT1$ におけるリプレイ条件装置作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「 $3 \times (8978 / 65536)$ 」 「0.411(枚)」

10

20

30

40

50

となる。

【1353】

したがって、設定1の場合、RT1における非AT中のメダル払出し枚数期待値は、
「1.163」+「0.016」+「0.041」+「0.050」+「0.411」
=「1.681」

となる。

よって、設定1の場合、RT1における非AT中の出玉率は、

「1.681/3」「0.560」

となる。

【1354】

また、AT中は、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時に、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作されれば、常に10枚払出しとなる小役を入賞させることができる。

よって、RT1におけるAT中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時のメダル払出し枚数期待値は、

「10×(30480/65536)」「4.651(枚)」

となる。

【1355】

したがって、設定1の場合、RT1におけるAT中のメダル払出し枚数期待値は、
「4.651」+「0.016」+「0.041」+「0.050」+「0.411」
=「5.169」

となる。

よって、設定1の場合、RT1におけるAT中の出玉率は、

「5.169/3」「1.723」

となる。

「1BB-C又は1BB-D作動時」及び「1BB-E作動時」における非AT中及びAT中の出玉率についても、上述した「RT1」の場合と同様に算出することができる。

【1356】

次に、「1BB-C又は1BB-D作動時」における非AT中及びAT中の出玉率について説明する。

図173(1)に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時」は、「RB-A及びRB-B条件装置未作動時(1BB-C又は1BB-C遊技中の一般遊技かつSRB非内部中)」、「RB-A又はRB-B条件装置作動時(1BB-C又は1BB-C遊技中の一般遊技かつSRB内部中)」、及び「RB-A又はRB-B作動時(1BB-C又は1BB-C遊技中のSRB遊技中)」の3つの遊技状態を有する。そして、これら3つの遊技状態において、非AT中とAT中とで、出玉率は、それぞれ、図173(1)に示す値となっている。

【1357】

図173(1)に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時」において、非AT中は、「RB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、出玉率が「0.514」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていくが、「RB-A又はRB-B条件装置作動時」に移行すると、非AT中であっても、出玉率が「1.930」になり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1358】

また、図173(1)に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時」において、AT中は、「RB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、出玉率が「1.677」であり、「RB-A又はRB-B条件装置作動時」に移行すると、出玉率が「1.930」に上がり、いずれにおいても「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

さらにまた、図173(1)に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時」の「RB-A及びRB-B条件装置作動時」には、非AT中及びAT中のいずれにおいても、

10

20

30

40

50

出玉率が「1.930」であり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

さらに、図173(1)に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時」の「RB-A又はRB-B作動時」には、非AT中及びAT中のいずれにおいても、出玉率が「0.585」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【1359】

なお、「1BB-C又は1BB-D作動時」の「RB-A及びRB-B条件装置作動時」において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の操作態様にかかわらず、「小役01」(10枚払出し)に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。このため、「1BB-C又は1BB-D作動時」の「RB-A及びRB-B条件装置作動時」には、ストップスイッチ42の操作情報の報知の有無にかかわらず、すなわち、AT中であるか否かにかかわらず、常に(100%の確率で)「小役01」が入賞し、10枚のメダルが払い出される。よって、「1BB-C又は1BB-D作動時」の「RB-A及びRB-B条件装置作動時」には、AT中であるか否かにかかわらず、出玉率は同一である。

【1360】

次に、「1BB-E作動時」における非AT中及びAT中の出玉率について説明する。

図173(1)に示すように、「1BB-E作動時」は、「RB-C及びRB-D条件装置未作動時(1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB非内部中)」、「RB-C又はRB-D条件装置作動時(1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB内部中)」、及び「RB-C又はRB-D作動時(1BB-E遊技中のSRB遊技中)」の3つの遊技状態を有する。そして、これら3つの遊技状態において、非AT中とAT中とで、出玉率は、それぞれ、図173(1)に示す値となっている。

【1361】

図173(1)に示すように、「1BB-E作動時」において、非AT中は、「RB-C及びRB-D条件装置未作動時」及び「RB-C又はRB-D条件装置作動時」のいずれにおいても、出玉率は「0.514」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【1362】

また、図173(1)に示すように、「1BB-E作動時」において、AT中は、「RB-C又はRB-D条件装置未作動時」及び「RB-C又はRB-D条件装置作動時」のいずれにおいても、出玉率は「1.677」であり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

さらにまた、図173(1)に示すように、「1BB-E作動時」において、非AT中及びAT中のいずれにおいても、「RB-C又はRB-D作動時」には、出玉率が「0.585」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【1363】

次に、図173(2)に示す非AT中における各遊技状態の特徴について説明する。

図173(2)は、「1BB-A又は1BB-B作動時(1BB-A又は1BB-B遊技中)」、「1BB-C又は1BB-D作動時(1BB-C又は1BB-D遊技中)」、「1BB-E作動時(1BB-E遊技中)」、及び「SB-A又はSB-B作動時(SB-A又はSB-B遊技中)」の4つの遊技状態について、非AT中における各役物作動時の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値、AT抽選の当選確率、非RT又はRT1から各役物作動時への移行確率、及び非AT中における各役物作動時の終了までの遊技回数それぞれを示している。

【1364】

まず、非AT中における各役物作動時の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値について説明する。

図173(2)に示すように、非AT中における各役物作動時の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「1BB-A又は1BB-B作動時」が最も高く、「1BB-C又は1BB-D作動時」が2番目に高い。また、「1BB-E作動時」が3番目に高く

10

20

30

40

50

、「SB-A又はSB-B作動時」が最も低い。

【1365】

具体的には、非AT中における「1BB-A又は1BB-B作動時」の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、以下に示すようにして算出することができる。

図155～図156に示すように、「1BB-A又は1BB-B作動時」において、「リプレイG条件装置」～「リプレイI条件装置」の置数の合計（リプレイ合算値）は、全設定値共通で「4000」であり、「小役X条件装置」の置数は、全設定値共通で「61536」である。

【1366】

また、上述したように、「1BB-A又は1BB-B作動時」において、「リプレイG条件装置」～「リプレイI条件装置」の作動時には、これらの当選役に含まれるいずれかのリプレイが常に（100%の確率で）入賞し、「小役X条件装置」の作動時には、10枚払出しとなるいずれかの小役が常に入賞する。

よって、「1BB-A又は1BB-B作動時」の非AT中における1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、

$$「3 \times (4000 / 65536) + 10 \times (61536 / 65536)」$$

$$「9.573（枚）」$$

となる。

【1367】

また、非AT中における「1BB-A又は1BB-B作動時」の1遊技あたりの出玉率は、非AT中における「1BB-A又は1BB-B作動時」の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値をベット数で割った値であるから、

$$「9.573 / 3 = 「3.191」$$

となる。

非AT中における「1BB-C又は1BB-D作動時」、「1BB-E作動時」及び「SB-A又はSB-B作動時」の1遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値についても、「1BB-A又は1BB-B作動時」の場合と同様に算出することができる。

【1368】

次に、AT抽選の当選確率について説明する。

図173（2）に示すように、AT抽選の当選確率は、「1BB-A又は1BB-B作動時」が最も高く、「1BB-E作動時」が2番目に高い。また、「1BB-C又は1BB-D作動時」が3番目に高く、「SB-A又はSB-B作動時」が最も低い。

具体的には、第10実施形態では、役物条件装置が作動（特別役に当選）した当該遊技において、報知遊技（AT）の実行権利を付与するか否かを決定するAT抽選を実行する。「1BB-A又は1BB-B条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「100%」に設定され、「1BB-C又は1BB-D条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。また、「1BB-E条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「50%」に設定され、「SB-A又はSB-B条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「5%」に設定されている。

【1369】

よって、「1BB-A又は1BB-B条件装置」の作動時には、「100%」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「1BB-C又は1BB-D条件装置」の作動時には、「10%」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。また、「1BB-E条件装置」の作動時には、「50%」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「SB-A又はSB-B条件装置」の作動時には、「5%」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。

【1370】

次に、非RT又はRT1における各役物条件装置の当選確率について説明する。

図173（2）の「役物条件装置の当選確率」の欄は、各役物作動時に移行させるための各役物条件装置の当選確率を示している。すなわち、「1BB-A又は1BB-B作動時」に移行させるための「1BB-A又は1BB-B条件装置」の当選確率、「1BB-

10

20

30

40

50

Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」に移行させるための「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に移行させるための「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率、及び「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」に移行させるための「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率を示している。

図１７３（２）に示すように、非ＲＴ又はＲＴ１における各役物条件装置の当選確率は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率が最も高く、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率が２番目に高い。また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率が３番目に高く、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選確率が最も低い。

【１３７１】

具体的には、図１４７～図１５０に示すように、設定１の場合、非ＲＴ又はＲＴ１において、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選確率は、「１６／６５５３６」であり、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率は、「３９６／６５５３６」である。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率は、「４１２／６５５３６」であり、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率は、「２１７９４／６５５３６」である。

よって、非ＲＴ又はＲＴ１における各役物条件装置の当選確率は、図１７３（２）に示すようになる。

【１３７２】

次に、非ＡＴ中における各役物作動終了までの遊技回数の期待値について説明する。

図１７３（２）に示すように、非ＡＴ中における各役物作動終了までの遊技回数の期待値は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が２番目に少ない（小さい）。また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が３番目に少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が最も多い（大きい）。

【１３７３】

具体的には、図１４０に示すように、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動状態」は、１回の遊技又は１回の入賞で終了する。このため、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も少ない（小さい）。

また、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」は、メダルの払出し枚数（獲得枚数）が２１０枚を超えるまで継続する。そして、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」において、メダルの払出し枚数が２１０枚を超えると、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件は、メダルの払出し枚数が２１０枚を超えたことである。

【１３７４】

そして、上述したように、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が最も高い。このため、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」には、多くのメダルが払い出されることから、メダルの払出し枚数が２１０枚に到達しやすいので、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が２番目に少ない（小さい）。

また、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が２番目に高く、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が３番目に高い。このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」より、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の方が、メダルの払出し枚数が２１０枚に到達しやすいので、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が３番目に少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が最も多い（大きい）。

【１３７５】

以上、図１７３（１）及び（２）を用いて説明したように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」に、報知遊技（ＡＴ）を実行するときと、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ）とを有する。

また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）の出玉率は、図１７３（１）に示すように「０．５１４」

10

20

30

40

50

であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

これに対し、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」において、報知遊技を実行するとき(AT中)の出玉率は、図173(1)に示すように「1.677」であり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1376】

また、図157～図158に示すように、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」には、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の抽選が行われる。

さらに、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の作動時には、AT抽選が行われ、報知遊技を実行していないとき(非AT中)にAT抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。その後、報知遊技の開始条件を満たすと、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」において、報知遊技が実行される。これにより、出玉率が「0.514」から「1.677」に上昇する。

【1377】

同様に、「1BB-E作動時(1BB-E遊技中)」に、報知遊技(AT)を実行するときと、報知遊技を実行しないとき(非AT)とを有する。

また、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時(1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB非内部中)」において、報知遊技を実行しないとき(非AT中)の出玉率は、図173(1)に示すように「0.514」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

これに対し、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」において、報知遊技を実行するとき(AT中)の出玉率は、図173(1)に示すように「1.677」であり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1378】

また、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時(1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB内部中)」において、報知遊技を実行しないとき(非AT中)の出玉率は、図173(1)に示すように「0.514」であり、「1」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

これに対し、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」において、報知遊技を実行するとき(AT中)の出玉率は、図173(1)に示すように「1.677」であり、「1」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【1379】

また、図161～図164に示すように、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」のいずれにおいても、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の抽選が行われる。

さらに、「小役I条件装置」～「小役V条件装置」の作動時には、AT抽選が行われ、報知遊技を実行していないとき(非AT中)にAT抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。その後、報知遊技の開始条件を満たすと、「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置未作動時」、及び「1BB-E作動時のRB-C及びRB-D条件装置作動時」のいずれにおいても、報知遊技が実行される。これにより、出玉率が「0.514」から「1.677」に上昇する。

【1380】

また、「SB-A条件装置」作動時に、「SB01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「SB-A作動時(SB-A遊技)」となる。

同様に、「SB-B条件装置」作動時に、「SB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「SB-B作動時(SB-B遊技)」となる。

また、SB作動時(SB-A又はSB-B作動時)は、1遊技のみで終了する。さらに、図167～図170に示すように、SB作動時には、「小役A1条件装置」～「小役B

10

20

30

40

50

6 条件装置」の抽選は行われぬ。そして、S B 作動時には、報知遊技を実行しない。

【1381】

また、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において、報知遊技を実行しないとき（非 A T 中）の出玉率は、「0.514」である。これに対し、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において、報知遊技を実行しないとき（非 A T 中）の出玉率は、「1.930」である。

このように、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときの出玉率は、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときの出玉率より低く設定されている。

10

【1382】

そして、「出玉率」は、「メダルの払出し枚数の期待値／ベット数」で算出されるから、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときのメダルの払出し枚数の期待値は、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときのメダルの払出し枚数の期待値より低く設定されている。

【1383】

さらにまた、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において、報知遊技を実行するとき（A T 中）の出玉率は、「1.677」である。これに対し、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において、報知遊技を実行するとき（A T 中）の出玉率は、「1.930」である。

20

このように、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において報知遊技を実行するときの出玉率も、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において報知遊技を実行するときの出玉率より低く設定されている。

【1384】

よって、「1 B B - E 作動時の R B - C 又は R B - D 条件装置作動時」において報知遊技を実行するときのメダルの払出し枚数の期待値も、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時の R B - A 又は R B - B 条件装置作動時」において報知遊技を実行するときのメダルの払出し枚数の期待値より低く設定されている。

30

【1385】

さらに、上述したように、「1 B B - C 又は 1 B B - D 条件装置作動時（1 B B - C 又は 1 B B - D 当選時）」における A T 抽選の当選確率は「10%」に設定され、「1 B B - E 条件装置作動時（1 B B - E 当選時）」における A T 抽選の当選確率は「50%」に設定されている。

このため、「1 B B - E 作動時（1 B B - E 遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率は、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動時（1 B B - C 又は 1 B B - D 遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率より高く設定されている。

【1386】

次に、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動（1 B B - C 又は 1 B B - D 遊技）終了時における演出パターンについて説明する。

40

図174は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時における演出パターン（1）を示すタイムチャートである。

図174に示すタイムチャートは、報知遊技（A T）の実行権利を有しているが、その旨を 1 B B - C 又は 1 B B - D 作動中に報知（告知）しなかった場合における 1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時の演出パターンを示している。

【1387】

上述したように、1 B B - C 又は 1 B B - D 条件装置が作動（1 B B - C 又は 1 B B - D に当選）した当該遊技において、報知遊技（A T）の実行権利を付与するか否かを決定する A T 抽選を行う。1 B B - C 又は 1 B B - C 条件装置の作動時における A T 抽選の当

50

選確率は「１０％」に設定されているため、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置の作動時には、「１０％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。

【１３８８】

また、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技）において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

さらに、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

10

【１３８９】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

そして、図１７４に示すタイムチャートは、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知するときの演出パターンを示している。

20

【１３９０】

第１０実施形態では、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているときは、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持する。

これに対し、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、有利区間を終了して、非有利区間（通常区間）に移行させるとともに、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。

【１３９１】

図１７４に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。

30

また、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、所定時間にわたってフリーズを実行する。

「フリーズ」は、「フリーズ演出」とも称し、所定時間（第１０実施形態では「５秒間」）にわたって遊技の進行を停止する状態を指す。

【１３９２】

メイン制御手段５０によるフリーズの実行中に、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時におけるメダルの獲得枚数を表示するとともに、依存に対する注意を喚起する注意喚起画像（のめり込み防止画像）を表示する。

また、サブ制御手段８０は、フリーズの終了時に、画像表示装置２３に、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字を表示する。

40

その後、演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、告知ランプを点灯させる。

【１３９３】

「演出スイッチ」は、「プッシュボタン」とも称し、演出に用いられるスイッチであって、サブ制御手段８０と電氣的に接続されている。また、サブ制御手段８０と演出スイッチとは、双方向通信が可能に構成されている。

「告知ランプ」は、演出に用いられるランプであって、フロントドア１２における表示窓に近接する位置に配置されており、サブ制御手段８０と電氣的に接続されている。そして、告知ランプを点灯させることにより、たとえば、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置のいずれかが作動（特別役（ボーナス）に当選）したことや、報知遊技（ＡＴ）の実行権利

50

を付与（ＡＴ抽選に当選）したことを告知する。

【１３９４】

図１７４中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【１３９５】

また、図１７４中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。さらに、サブ制御手段８０は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始する。

そして、図１７４中、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、告知ランプの点灯を開始する。これにより、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【１３９６】

すなわち、図１７４に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している。そして、メイン制御手段５０は、フリーズの実行後に、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。また、サブ制御手段８０は、フリーズの実行後に、告知ランプを点灯させることにより、報知遊技の実行権利を有している旨を報知している。

このように、告知ランプの点灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」や「フリーズ終了」のタイミングではなく、フリーズ終了後における「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、フリーズ終了後の「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングまで持続させるようにしている。

【１３９７】

なお、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズの終了後に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよい。

また、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始した場合において、フリーズの実行中に演出スイッチが操作（オンに）されたときは、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよい。

【１３９８】

図１７５は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（２）を示すタイムチャートである。

図１７５に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していない場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。

図１７５に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「なし」のままである。

【１３９９】

図１７５中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【１４００】

10

20

30

40

50

さらにまた、図175中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを終了し、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。

さらに、図175中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、有利区間表示LED77を消灯させる。上述したように、1BB-A~1BB-E作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、有利区間を終了して、非有利区間（通常区間）に移行させるとともに、有利区間表示LED77を消灯させる。そして、有利区間表示LED77の消灯タイミングは、「フリーズ終了」のタイミングに設定している。

【1401】

すなわち、図175に示す例では、1BB-C又は1BB-D作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していない。そして、メイン制御手段50は、フリーズの実行後に、有利区間表示LED77を消灯させる。また、サブ制御手段80は、フリーズの実行後に、報知遊技の実行権利に関する報知を実行しない。

【1402】

このように、有利区間表示LED77の消灯タイミングを、「1BB-C又は1BB-D作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。また、報知遊技の実行権利を有していないことを、フリーズが終了するまで、遊技者に察知されないようにしている。

【1403】

なお、図175に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段80は、画像表示装置23に「PUSH」の文字を表示することはなく、告知ランプを点灯させることもない。

また、フリーズの実行中に有利区間表示LED77を消灯させてもよく、フリーズの終了後に有利区間表示LED77を消灯させてもよい。

【1404】

図176は、1BB-C又は1BB-D作動終了時における演出パターン(3)を示すタイムチャートである。

図176に示すタイムチャートは、報知遊技(AT)の実行権利を有しているが、その旨を1BB-C又は1BB-D作動中に報知(告知)しなかった場合における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターンを示している。

【1405】

図176に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は、1BB-C又は1BB-D作動中も、1BB-C又は1BB-D作動終了後も、「あり」のままである。

また、図176に示す例では、1BB-C又は1BB-D作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段50は、1BB-C又は1BB-D作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示LED77の点灯を維持している。

【1406】

さらにまた、図176中、「1BB-C又は1BB-D作動終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを開始し、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

さらに、メイン制御手段50は、所定時間(5秒間)にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段80は、フリーズの実行中は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

そして、図176中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを終了し、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消すとともに、告知ランプを点灯させる。

【1407】

このように、告知ランプの点灯タイミングを、「1BB-C又は1BB-D作動終了」

10

20

30

40

50

のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。

【1408】

なお、図176に示す例では、図174に示す例と異なり、演出スイッチの操作（オン）を、告知ランプの点灯の条件にしていけないので、サブ制御手段80は、画像表示装置23に「PUSH」の文字を表示しない。

また、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよく、フリーズの終了後に告知ランプを点灯させてもよい。

【1409】

図177は、1BB-C又は1BB-D作動終了時における演出パターン（4）を示すタイムチャートである。

図177に示すタイムチャートは、報知遊技（AT）の実行権利を有しており、さらに、1BB-C又は1BB-D作動中に、報知遊技の遊技回数（継続回数）が上乗せされたが、その旨を1BB-C又は1BB-D作動中に報知（告知）しなかった場合における1BB-C又は1BB-D作動終了時の演出パターンを示している。

【1410】

図177に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は、1BB-C又は1BB-D作動中も、1BB-C又は1BB-D作動終了後も、「あり」のままである。

また、図177に示す例では、1BB-C又は1BB-D作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段50は、1BB-C又は1BB-D作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示LED77の点灯を維持している。

【1411】

さらにまた、図177中、「1BB-C又は1BB-D作動終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを開始し、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

さらに、メイン制御手段50は、所定時間（5秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段80は、フリーズの実行中は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【1412】

また、図177に示す例では、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを終了し、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。さらに、サブ制御手段80は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置23において、演出スイッチの操作を促す「PUSH」の文字の表示を開始するとともに、告知ランプの点灯を開始する。

そして、図177に示す例では、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、「PUSH」の文字を消すとともに、報知遊技の遊技回数が上乗せされた旨（たとえば「+50G」の文字）を画像表示する。すなわち、画像表示装置23の画像表示を「PUSH」から「+50G」に切り替える。

【1413】

このように、告知ランプの点灯タイミングを、「1BB-C又は1BB-D作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。

さらに、報知遊技の遊技回数が上乗せされた旨の表示タイミングを、フリーズ終了後における「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングに設定することにより、報知遊技の遊技回数の上乗せに対する遊技者の期待感を、フリーズ終了後の「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングまで持続させるようにしている。

【1414】

10

20

30

40

50

なお、フリーズの実行中に「P U S H」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズの終了後に「P U S H」の文字の画像表示を開始してもよい。

また、フリーズの実行中に「P U S H」の文字の画像表示を開始した場合において、フリーズの実行中に演出スイッチが操作（オンに）されたときは、フリーズの実行中に上乗せ表示（「+ 5 0 G」の画像表示）を開始（オンに）してもよい。

さらにまた、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよく、フリーズの終了後に告知ランプを点灯させてもよい。

【1 4 1 5】

図1 7 8は、1 B B - C又は1 B B - D作動終了時における演出パターン（5）を示すタイムチャートである。

図1 7 8に示すタイムチャートは、報知遊技（A T）の実行権利を有していない場合における1 B B - C又は1 B B - D作動終了時の演出パターンを示している。

図1 7 8に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、1 B B - C又は1 B B - D作動中も、1 B B - C又は1 B B - D作動終了後も、「なし」のままである。

【1 4 1 6】

図1 7 8中、「1 B B - C又は1 B B - D作動終了」のタイミングで、メイン制御手段5 0は、フリーズを開始し、サブ制御手段8 0は、画像表示装置2 3において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段5 0は、所定時間（5 秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段8 0は、フリーズの実行中は、画像表示装置2 3において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【1 4 1 7】

さらにまた、図1 7 8中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段5 0は、フリーズを終了し、サブ制御手段8 0は、画像表示装置2 3において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。

さらに、図1 7 8中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段5 0は、有利区間表示L E D 7 7を消灯させる。有利区間表示L E D 7 7の消灯タイミングを、「1 B B - C又は1 B B - D作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。また、報知遊技の実行権利を有していないことを、フリーズが終了するまで、遊技者に察知されないようにしている。

【1 4 1 8】

また、図1 7 8に示す例では、サブ制御手段8 0は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置2 3において、演出スイッチの操作を促す「P U S H」の文字の表示を開始する。そして、図1 7 8中、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段8 0は、画像表示装置2 3に表示していた「P U S H」の文字を消す。

なお、図1 7 8に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段8 0は、演出スイッチが操作（オン）されても、告知ランプを点灯させることはない。

また、図1 7 8に示す例における「P U S H」の表示は、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

【1 4 1 9】

このガセ報知を実行して、画像表示装置2 3に「P U S H」の文字を表示することにより、報知遊技の実行権利の獲得又は上乗せを遊技者に期待させることができるので、遊技者の興味を高めることができる。また、遊技者から見て正面に位置し、かつ有利区間表示L E D 7 7より大きい画像表示装置2 3に、遊技者の視線を集中させることができる。さらに、遊技者は、有利区間表示L E D 7 7の消灯を確認することにより、報知遊技の実行権利を有していないことを容易に把握することができる。

【1 4 2 0】

なお、フリーズの実行中に「P U S H」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズ

10

20

30

40

50

の終了後に「P U S H」の文字の画像表示を開始してもよい。

また、フリーズの実行中に有利区間表示 L E D 7 7 を消灯させてもよく、フリーズの終了後に有利区間表示 L E D 7 7 を消灯させてもよい。

【1 4 2 1】

図 1 7 9 は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時における演出パターン (6) を示すタイムチャートである。

図 1 7 9 に示すタイムチャートは、報知遊技 (A T) の実行権利を有しているが、その旨を 1 B B - C 又は 1 B B - D 作動中に報知 (告知) しなかった場合における 1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時の演出パターンを示している。

【1 4 2 2】

図 1 7 9 に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動中も、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了後も、「あり」のままである。

また、図 1 7 9 に示す例では、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段 5 0 は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯を維持している。

【1 4 2 3】

さらにまた、図 1 7 9 中、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了」のタイミングで、メイン制御手段 5 0 は、フリーズを開始し、サブ制御手段 8 0 は、画像表示装置 2 3 において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

さらに、メイン制御手段 5 0 は、所定時間 (5 秒間) にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段 8 0 は、フリーズの実行中は、画像表示装置 2 3 において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【1 4 2 4】

また、図 1 7 9 に示す例では、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前の所定のタイミングで、すなわち、フリーズ実行中の所定のタイミングで、サブ制御手段 8 0 は、画像表示装置 2 3 において、演出スイッチの操作を促す「P U S H」の文字の表示を開始する。

【1 4 2 5】

そして、図 1 7 9 に示す例では、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前である「演出スイッチ操作 (オン)」のタイミングで、サブ制御手段 8 0 は、画像表示装置 2 3 に表示していた「P U S H」の文字を消すとともに、告知ランプの点灯を開始する。

これにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前における「演出スイッチ操作 (オン)」のタイミングまで持続させることができる。

【1 4 2 6】

図 1 8 0 は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時における演出パターン (7) を示すタイムチャートである。

図 1 8 0 に示すタイムチャートは、報知遊技 (A T) の実行権利を有していない場合における 1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了時の演出パターンを示している。

図 1 8 0 に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動中も、1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了後も、「なし」のままである。

【1 4 2 7】

図 1 8 0 中、「1 B B - C 又は 1 B B - D 作動終了」のタイミングで、メイン制御手段 5 0 は、フリーズを開始し、サブ制御手段 8 0 は、画像表示装置 2 3 において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段 5 0 は、所定時間 (5 秒間) にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段 8 0 は、フリーズの実行中は、画像表示装置 2 3 において、メダルの獲得枚数の

10

20

30

40

50

表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

さらにまた、図180中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段50は、フリーズを終了するとともに、有利区間表示LED77を消灯させ、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。

【1428】

さらに、図180に示す例では、「1BB-C又は1BB-D作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前の所定のタイミングで、すなわち、フリーズ実行中の所定のタイミングで、サブ制御手段80は、画像表示装置23において、演出スイッチの操作を促す「PUSH」の文字の表示を開始する。

【1429】

そして、図180に示す例では、「1BB-C又は1BB-D作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前である「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段80は、画像表示装置23に表示していた「PUSH」の文字を消す。

なお、図180に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段80は、演出スイッチが操作（オン）されても、告知ランプを点灯させることはない。

また、図180に示す例における「PUSH」の表示は、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

【1430】

次に、「青7を狙え！」演出出力時の動作態様について説明する。

図181は、「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示す図である。

図181(1)は、RT2(1BB-A～1BB-D条件装置作動時)の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。

RT2に滞在しているときは、1BB-A～1BB-D条件装置のいずれかが作動(1BB-A～1BB-Dのいずれかが当選)している。すなわち、特別役(ボーナス)に当選している。

【1431】

そして、RT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ42の操作情報として、順押し(「左中右」の押し順)で「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。具体的には、図181(1)に示すように、「右向きの矢印」の画像及び「青7を狙え！」の文字を画像表示装置23に表示する。

【1432】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で(順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで)ストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に当選している旨を報知する。具体的には、図181(1)に示すように、特別役に当選していることを示す「ボーナス確定画面」を画像表示装置23に表示する。

【1433】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ41が操作されるタイミングから、最後に停止するリール31に対応するストップスイッチ42が操作されるタイミングまでの間のいずれかのタイミングで、特別役に当選している旨を報知する。

【1434】

図181(2)は、RT3(1BB-E条件装置作動時)の「非当選時」における「青

10

20

30

40

50

7を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。

RT3に滞在しているときは、「1BB-E条件装置」が作動している。

また、RT3（1BB-E条件装置作動時）において、役抽選手段61で非当選となった遊技では、「1BB-E条件装置」の当選役である「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能となる。このとき、RT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1435】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されると、「1BB05」に対応する「青7」－「青7」－「blank」、又は「1BB06」に対応する「青7」－「blank」－「青7」が有効ラインに停止表示される。

そして、「1BB05」又は「1BB06」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、1BB-E作動時（1BB-E遊技）に移行する。

【1436】

図181（3）は、RT1（非内部中）又はRT2（1BB-A～1BB-D条件装置作動時）の「リプレイG条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。

RT1又はRT2では、「リプレイG条件装置」の抽選が行われる。

また、RT1又はRT2において、「リプレイG条件装置」が作動した遊技で、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、RT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技や、RT3において役抽選手段61で非当選となった遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1437】

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されると、「リプレイ03」に対応する「青7」－「青7／黒BAR／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、「ボーナス確定画面」を表示することなく、「1BB-E作動時（1BB-E遊技）」に移行させることもない。そして、操作情報を報知する前の元の画面に戻る。

【1438】

このRT1又はRT2中の「リプレイG条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出は、特別役に当選していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

なお、「リプレイ03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示された後、画像表示装置23の輝度を低下させて、画面を一旦暗くし、その後、具体的には、次回遊技を開始するためにスタートスイッチ41が操作された後に、操作情報を報知する前の元の画面に戻すようにしてもよい。このように画像表示装置23の輝度を低下させることにより、ガセ報知であったということを遊技者に容易に認識させることができる。

【1439】

図181（4）は、RT4（1BB-A又は1BB-B作動時）又はRT5（1BB-C又は1BB-D作動時におけるRB-A又はRB-B条件装置作動時）において、報知遊技（AT）の実行権利を有している場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。

【1440】

1BB-A～1BB-D条件装置が作動（当選）した当該遊技において、報知遊技（AT）の実行権利を付与するか否かを決定するAT抽選を行う。

また、1BB-A又は1BB-B条件装置作動時のAT抽選の当選確率は「100%」に設定され、1BB-C又は1BB-D条件装置作動時のAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。

このため、1BB-A又は1BB-B条件装置作動時には、「100%」の確率で、報知遊技の実行権利が付与され、1BB-C又は1BB-D条件装置作動時には、「10%」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。

【1441】

さらに、RT4又はRT5において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技では、RT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技や、RT3において役抽選手段61で非当選となった遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1442】

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。具体的には、図181（4）に示すように、報知遊技の実行権利を有していることを示す「AT確定画面」を画像表示装置23に表示する。

【1443】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、RT4又はRT5の終了時（1BB-A～1BB-D作動（1BB-A～1BB-D遊技）終了時）に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1444】

図181（5）は、RT4（1BB-A又は1BB-B作動時）又はRT5（1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時）における「リプレイG条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。

RT4又はRT5においても、RT1又はRT2と同様に、「リプレイG条件装置」の抽選が行われる。

【1445】

また、RT4又はRT5において、「リプレイG条件装置」が作動した遊技で、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、RT1又はRT2において「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技や、RT4又はRT5において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

【1446】

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42が操作されると、「リプレイ03」に対応する「青7」－「青7／黒BAR／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、「ボーナス確定画面」や「AT確定画面」を表示することなく、「1BB-E作動時（1BB-E遊技）」に移行させることもない。そして、操作情報を報知する前の元の画面に戻る。

【1447】

このRT4又はRT5中の「リプレイG条件装置」作動時における「青7を狙え！」演出は、報知遊技の実行権利に対する期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

なお、RT4又はRT5で「リプレイG条件装置」が作動した場合も、RT1又はRT2で「リプレイG条件装置」が作動した場合と同様に、「リプレイ03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示された後、画像表示装置23の輝度を低下させて、画面を一旦暗くし、その後、操作情報を報知する前の元の画面に戻すようにしてもよい。これにより、ガセ報知であったということを遊技者に容易に認識させることができる。

【1448】

以上、図181(1)～(5)を用いて説明したように、下記(A)～(E)となったときに、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。すなわち、ストップスイッチ42に関する同一の操作情報を報知する。

(A) RT2(1BB-A～1BB-D条件装置作動時)の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時

(B) RT3(1BB-E条件装置作動時)の「非当選時」

(C) RT1(非内部中)又はRT2(1BB-A～1BB-D条件装置作動時)の「リプレイG条件装置」作動時

(D) 報知遊技の実行権利を有している場合におけるRT4(1BB-A又は1BB-B作動時)又はRT5(1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時)の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時

(E) RT4(1BB-A又は1BB-B作動時)又はRT5(1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時)の「リプレイG条件装置」作動時

【1449】

そして、RT2の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させて、特別役に当選している旨を報知する。

【1450】

また、RT3の非当選時に、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「1BB05」に対応する「青7」-「青7」-「ブランク」、又は「1BB06」に対応する「青7」-「ブランク」-「青7」を有効ラインに停止表示させて、1BB-E作動時(1BB-E遊技)に移行させる。

【1451】

さらにまた、RT1又はRT2の「リプレイG条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ03」に対応する「青7」-「青7/黒BAR/チェリー」-「ベル」を有効ラインに停止表示させる。

【1452】

さらに、RT4又はRT5の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させて、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1453】

また、RT4又はRT5の「リプレイG条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ03」に対応する「青7」-「青7/黒BAR/チェリー」-「ベル」を有効ラインに停止表示させる。

【1454】

次に、図182を用いて、作動した1BB条件装置の種類(停止可能となる図柄組合せ)を示す画像の出力態様について説明する。

図182は、複数種類の1BB条件装置のうちいずれかの作動時に、作動した1BB条

10

20

30

40

50

件装置の種類（停止可能となる図柄組合せ）を示す画像の出力態様を示す図である。

図182(1)は、「1BB-B条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「1BB02」に対応する「赤7」－「赤7」－「赤7」）を画像表示装置23に最初に表示するときの出力態様を示している。

【1455】

上述したように、RT1において、「1BB-B条件装置」が作動すると、RT2に移行する。また、RT2において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」の作動時に、ストップスイッチ42の操作情報として、順押しで「青7」図柄を狙ってストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。そして、順押しで、かつ各リール31の「青7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ42が操作されて、「リプレイ02」又は「リプレイ04」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「ボーナス確定」を画像表示装置23に表示する。

【1456】

その後、RT2において、役抽選手段61で非当選となった遊技で、「1BB-B条件装置」の当選役である「1BB02」に対応する「赤7」－「赤7」－「赤7」が有効ラインに停止可能となる。このとき、サブ制御手段80は、画像表示装置23に、停止可能となる図柄組合せ、すなわち、「1BB02」に対応する「赤7」－「赤7」－「赤7」を表示する。

【1457】

また、サブ制御手段80は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置23に最初に表示するときは、図182(1)に示すように、まず、左リール31及び中リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示する。その後、所定時間（たとえば「1秒間」）経過後に、右リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示する。このとき、右リール31の「赤7」の図柄を、左リール31及び中リール31の「赤7」の図柄より大きく画像表示装置23に表示することにより、右リール31の図柄が「赤7」であることを強調する。

【1458】

ここで、第10実施形態では、「1BB-B条件装置」の当選役である「1BB02」に対応する図柄組合せは「赤7」－「赤7」－「赤7」であり、「1BB-D条件装置」の当選役である「1BB04」に対応する図柄組合せは「赤7」－「赤7」－「白7」である（図136、図140）。

このため、左リール31及び中リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示した時点では、「1BB02」に対応する「赤7」－「赤7」－「赤7」が有効ラインに停止可能となったのか、あるいは「1BB04」に対応する「赤7」－「赤7」－「白7」が有効ラインに停止可能となったのか、遊技者には判別できない。

【1459】

そして、左リール31及び中リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示してから所定時間経過後に、右リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示することにより、「1BB-B条件装置」が作動したのか、又は「1BB-D条件装置」が作動したのかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【1460】

また、スタートスイッチ41が操作（オン）されてから、ストップスイッチ42の操作が受け付け可能（有効）になるまでの間に、左リール31及び中リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示し、さらに、右リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に大きく表示する。すなわち、ストップスイッチ42の操作が受け付け可能（有効）になった時点では、左リール31、中リール31及び右リール31の図柄が「赤7」であることが画像表示装置23に表示されている。

【1461】

そして、左リール31及び中リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示してから、右リール31の図柄が「赤7」であることを画像表示装置23に表示

10

20

30

40

50

するまでの所定時間は、スタートスイッチ 4 1 が操作（オンに）されてから、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付け可能（有効）になるまでの時間より短く設定されている。

これにより、有効ラインに停止可能となる図柄組合せを遊技者に知らせながら、遊技者にストップスイッチ 4 2 を操作させることができるので、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【1462】

図 182（2）は、「1BB-B 条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「1BB02」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」）を画像表示装置 23 に 2 回目以降に表示するときの出力態様を示している。

上述したように、RT1 で「1BB-B 条件装置」が作動することにより RT2 に移行したときは、役抽選手段 61 で非当選となった遊技で、「1BB-B 条件装置」の当選役である「1BB02」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」が有効ラインに停止可能となる。

【1463】

このとき、「1BB02」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を有効ラインに停止表示させることができないと、その後、役抽選手段 61 で非当選となった遊技で、再度、「1BB02」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」が有効ラインに停止可能となる。また、サブ制御手段 80 は、画像表示装置 23 に、停止可能となる図柄組合せ、すなわち、「1BB02」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を、再度、画像表示装置 23 に表示する。

【1464】

そして、サブ制御手段 80 は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置 23 に 2 回目以降に表示するときは、図 182（2）に示すように、左リール 31、中リール 31 及び右リール 31 の図柄が「赤 7」であることを画像表示装置 23 に同時に表示する。すなわち、左リール 31 及び中リール 31 の図柄を表示してから所定時間経過後に右リール 31 の図柄を強調して表示するのではなく、3 個の図柄を同時に表示する。

また、スタートスイッチ 4 1 が操作（オンに）されてから、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付け可能（有効）になるまでの間に、左リール 31、中リール 31 及び右リール 31 の図柄が「赤 7」であることを、すなわち 3 個の「赤 7」を、画像表示装置 23 に同時に表示する。

【1465】

停止可能となる図柄組合せを 2 回目以降に表示するときは、遊技者は、いずれの図柄組合せが停止可能であるかを既に知っているため、上述した図 182（1）のような態様で画像表示すると、遊技者に煩わしさを感じさせてしまう可能性を有する。

そこで、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置 23 に 2 回目以降に表示するときは、各リール 31 の図柄を画像表示装置 23 に同時に表示する。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【1466】

また、図 182（1）の態様の画像を表示する前に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段 61 で非当選となった遊技で、図 182（1）の態様の画像を表示する。

これに対し、図 182（1）の態様の画像を表示した後に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段 61 で非当選となった遊技で、図 182（2）の態様の画像を表示する。

なお、図 182（1）の態様の画像を表示した後に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段 61 で非当選となった遊技で、図 182（1）の態様の画像を表示してもよい。

【1467】

図 182（3）は、「1BB-D 条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「1BB04」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「白 7」）を画像表示装置 23 に最初に

10

20

30

40

50

表示するときの出力態様を示している。

ＲＴ１で「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動してＲＴ２に移行したときは、ＲＴ２で「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技で、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。そして、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「ボーナス確定」を画像表示装置２３に表示する。

【１４６８】

その後、ＲＴ２において役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。このとき、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せ、すなわち、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」を表示する。

10

また、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に最初に表示するときは、図１８２（３）に示すように、まず、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示する。その後、所定時間（たとえば「１秒間」）経過後に、右リール３１の図柄が「白７」であることを画像表示装置２３に表示する。このとき、右リール３１の「白７」の図柄を、左リール３１及び中リール３１の「赤７」の図柄より大きく画像表示装置２３に表示することにより、右リール３１の図柄が「白７」であることを強調する。

20

【１４６９】

そして、図１８２（１）で示した例と同様に、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示してから所定時間経過後に、右リール３１の図柄が「白７」であることを画像表示装置２３に表示することにより、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したのか、又は「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したのかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【１４７０】

図１８２（４）は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」）を画像表示装置２３に２回目以降に表示するときの出力態様を示している。

30

ＲＴ１で「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動してＲＴ２に移行したときは、ＲＴ２において役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。

【１４７１】

このとき、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」を有効ラインに停止表示させることができないと、その後、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、再度、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。また、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せである「赤７」－「赤７」－「白７」を、再度、画像表示装置２３に表示する。

40

【１４７２】

そして、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に２回目以降に表示するときは、図１８２（４）に示すように、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であり、右リール３１の図柄が「白７」であることを、画像表示装置２３に同時に表示する。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【１４７３】

以上、図１８２（１）～（４）を用いて説明したように、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動し、その当選役である「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が停止可能になった遊技において、サブ制御手段８０は、「赤７」－「赤７」－「赤７」を画像

50

表示装置 23 に表示する。そして、サブ制御手段 80 は、「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を画像表示装置 23 に最初に表示するときと、2 回目以降に表示するときとで、異なる態様の画像を表示する。

【1474】

同様に、「1BB-D 条件装置」が作動し、その当選役である「1BB04」に対応する「赤 7」－「赤 7」－「白 7」が停止可能になった遊技において、サブ制御手段 80 は、「赤 7」－「赤 7」－「白 7」を画像表示装置 23 に表示する。そして、サブ制御手段 80 は、「赤 7」－「赤 7」－「白 7」を画像表示装置 23 に最初に表示するときと、2 回目以降に表示するときとで、異なる態様の画像を表示する。

【1475】

なお、「1BB-B 条件装置」が作動した場合において、「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を画像表示装置 23 に最初（1 回目）に表示するとき、及び 2 回目に表示するときは、図 182（1）に示す態様で表示し、3 回目以降に表示するときは、図 182（2）に示す態様で表示するようにしてもよい。

同様に、「1BB-D 条件装置」が作動した場合において、「赤 7」－「赤 7」－「白 7」を画像表示装置 23 に最初（1 回目）に表示するとき、及び 2 回目に表示するときは、図 182（3）に示す態様で表示し、3 回目以降に表示するときは、図 182（4）に示す態様で表示するようにしてもよい。

【1476】

次に、メダルの払出し枚数（獲得枚数）を示す画像表示の出力態様について説明する。

図 183 は、メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。

図 183（1）は、「RT5（1BB-C 又は 1BB-D 作動時の RB-A 又は RB-B 条件装置作動時（1BB-C 又は 1BB-D 遊技中の一般遊技かつ SRB 内部中））」において、「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時に、ストップスイッチ 42 の押し順を報知し、報知した押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。

【1477】

上述したように、「1BB-C 又は 1BB-D 作動時の RB-A 及び RB-B 条件装置未作動時（1BB-C 又は 1BB-D 遊技中の一般遊技かつ SRB 非内部中）」において、「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時には、6 通りの押し順のうち、いずれか 1 つの押し順のみが正解押し順となり、他の 5 通りの押し順は不正解押し順となる。

そして、「1BB-C 又は 1BB-D 作動時の RB-A 及び RB-B 条件装置未作動時」において、「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時には、遊技者にメダルを獲得させるため、正解押し順を報知する。

【1478】

また、「RT5（1BB-C 又は 1BB-D 作動時の RB-A 又は RB-B 条件装置作動時（1BB-C 又は 1BB-D 遊技中の一般遊技かつ SRB 内部中））」において、「リプレイ H 条件装置」又は「リプレイ I 条件装置」の作動時に、中第 1 停止の押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときは、「リプレイ 01」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させ、中第 1 停止以外の押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときは、「リプレイ 02」又は「リプレイ 04」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール 31 を停止制御する。

【1479】

さらに、RT5 において、報知遊技（AT）の実行権利を有している場合において、「リプレイ H 条件装置」又は「リプレイ I 条件装置」の作動時に、ストップスイッチ 42 の操作情報として、順押しで「青 7」図柄を狙ってストップスイッチ 42 を操作すべき旨を報知する。

そして、順押しで、かつ各リール 31 の「青 7」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ 42 が操作されて、「リプレイ 02」又は「リプレイ 04」

10

20

30

40

50

に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【1480】

また、RT5において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」の作動時には、中第1停止でストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

そして、中第1停止でストップスイッチ42が操作されると、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【1481】

このように、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時や、「RT5（1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時）」の「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」の作動時には、ストップスイッチ42の操作情報を報知する。

【1482】

ここで、「RT5（1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時）」において、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時には、上述したように、ストップスイッチ42の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。このため、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の操作情報の報知は不要である。

【1483】

しかし、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A及びRB-B条件装置未作動時」の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時にストップスイッチ42の操作情報を報知するため、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時にストップスイッチ42の操作情報を報知しないと、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を有する。

また、RT5において、「リプレイH条件装置」又は「リプレイI条件装置」の作動時にのみ、ストップスイッチ42の操作情報を報知すると、たとえば、中第1停止の押し順を報知することにより、報知遊技（AT）の実行権利を有していないことを遊技者に察知されてしまう可能性を有する。

【1484】

そこで、第10実施形態では、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、サブ制御手段80は、メダルの払出し枚数に影響を与えないダミーの操作情報（押し順）を報知する。

これにより、遊技者に違和感を与えないようにするとともに、報知遊技の実行権利を有していないことを遊技者に察知されないようにしている。

そして、図183（1）は、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時にストップスイッチ42の押し順（ダミーの操作情報）を報知し、報知した押し順でストップスイッチ42が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。

【1485】

図183（1）に示すように、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」の作動時に、サブ制御手段80は、ストップスイッチ42の押し順（たとえば「中右左」）を報知する。

そして、報知した押し順（たとえば「中右左」）でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。この場合、サブ制御手段80は、10枚のメダルの払出し中に、10枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置23に表示する。具体的には、たとえば、「10枚GET」の文字を

10

20

30

40

50

画像表示装置 23 に表示する。さらに、サブ制御手段 80 は、メダルを払い出した旨を示す効果音をスピーカ 22 から出力する。具体的には、たとえば、「GET!」の効果音をスピーカ 22 から出力する。

【1486】

さらに、報知した押し順でストップスイッチ 42 が操作されて 10 枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果として RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（たとえば「100枚」）に到達したとする。

この場合、サブ制御手段 80 は、RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置 23 に表示する。具体的には、たとえば、「100枚OVER」の文字を画像表示装置 23 に表示する。

10

【1487】

これに対し、図 183 (2) は、RT5 中の「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時にストップスイッチ 42 の押し順（ダミーの操作情報）を報知したが、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。

図 183 (2) に示すように、RT5 中の「小役 A1 条件装置」～「小役 B6 条件装置」の作動時に、サブ制御手段 80 は、ストップスイッチ 42 の押し順（たとえば「中右左」）を報知する。

【1488】

そして、報知した押し順と異なる押し順（たとえば「左中右」）でストップスイッチ 42 が操作されて 10 枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。

20

この場合、サブ制御手段 80 は、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ 42 が操作されたことを示す効果音をスピーカ 22 から出力する。具体的には、たとえば、「MISS!」や「ブー」などの効果音をスピーカ 22 から出力する。また、サブ制御手段 80 は、10 枚のメダルの払出し中に、10 枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置 23 に表示しない。

【1489】

ただし、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ 42 が操作された場合においても、10 枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果として RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達したときは、サブ制御手段 80 は、RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置 23 に表示する。具体的には、たとえば、上記と同様に、「100枚OVER」の文字を画像表示装置 23 に表示する。

30

【1490】

なお、RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「100枚」）に到達したときに限らず、たとえば、RT5 におけるメダルの差枚数（純増枚数）が所定枚数に到達したときに、その旨を画像表示装置 23 に表示するようにしてもよい。

【1491】

また、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ 42 が操作された場合において、10 枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果として RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「100枚」）に到達したときは、RT5 におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置 23 に表示しないようにしてもよい。

40

【1492】

このように、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときは、10 枚のメダルを払い出した旨や、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示しないようにすることで、メダルの払出しに関する画像表示を見たい遊技者に対して、ダミーの操作情報に従って停止操作を行わせるようにすることができる。

【1493】

50

以上、図183(1)及び(2)を用いて説明したように、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の操作態様にかかわらず、10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、サブ制御手段80は、RT5中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時に、ストップスイッチ42の押し順を報知する。

【1494】

そして、報知した押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、サブ制御手段80は、10枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置23に表示する。

これに対し、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、サブ制御手段80は、10枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置23に表示しない。

【1495】

ただし、報知した押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてRT5におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達したとき、及び報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてRT5におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達したときのいずれにおいても、サブ制御手段80は、RT5におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置23に表示する。

【1496】

図184(1)は、「RT5(1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時(1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB内部中))」において、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数(第10実施形態では「86枚」)に到達したときの画像表示の出力態様を示している。

たとえば、RT5におけるメダルの払出し枚数の累計が80枚であるときに、「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」のいずれかが作動したとする。

【1497】

そして、ストップスイッチ42の操作情報(押し順)が報知され、報知された操作情報に応じた操作態様でストップスイッチ42が操作されて、10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。

この場合、上述したように、サブ制御手段80は、10枚のメダルの払出し中に、10枚のメダルを払い出した旨(「10枚GET」の文字)を画像表示装置23に表示する。

【1498】

また、報知した押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてRT5におけるメダルの払出し枚数の累計が「86枚」に到達したとする。

この場合、サブ制御手段80は、設定1～設定6の6段階の設定値に応じて当選確率を定めた抽選テーブルを用いて演出抽選を行う。そして、演出抽選に当選したときは、メダルの払出し枚数の累計が「86枚」に到達した旨を画像表示装置23に表示する。具体的には、たとえば、「86枚OVER」の文字を画像表示装置23に表示する。これに対し、演出抽選に非当選となったときは、上記の画像表示を行わない。

【1499】

図184(2)は、設定1～設定6の各設定値ごとの演出抽選の当選確率を示している。たとえば、設定1の場合、演出抽選の当選確率が「0%」に設定されているため、RT5におけるメダルの払出し枚数の累計が「86枚」に到達しても、「86枚OVER」の画像表示が行われることはない。

【1500】

これに対し、設定6の場合、演出抽選の当選確率が「100%」に設定されているため、RT5におけるメダルの払出し枚数の累計が「86枚」に到達したときは、常に「86

10

20

30

40

50

枚OVER」の画像表示が行われる。

そして、遊技者は、RT5でメダルの払出し枚数の累計が「86枚」に到達したときにおける「86枚OVER」の画像表示の出現頻度から、設定値を推測することができる。

【1501】

また、上述したように、RT2（1BB-A～1BB-D条件装置作動時（1BB-A～1BB-D内部中））において、「ボーナス確定画面」を画像表示装置23に表示した後、役抽選手段61で非当選となった遊技で、「1BB-A～1BB-D条件装置」の当選役に対応する図柄組合せ（たとえば「赤7」－「赤7」－「赤7」など）を画像表示装置23に表示する。

【1502】

しかし、RT2で「ボーナス確定画面」を画像表示装置23に表示した後、何遊技を消化しても、役抽選手段61で非当選とならず、特別役に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができない場合を有する。このような場合、特別役の入賞を待ち望んでいる遊技者をいつまでも待たせてしまうことになる。

【1503】

そこで、第10実施形態では、RT2で「ボーナス確定画面」を画像表示した後、役抽選手段61で非当選となることなく5遊技を消化するごとに、設定値に応じて当選確率を定めた抽選テーブルを用いて演出抽選を行う。そして、演出抽選に当選したときは、特定のキャラクターの画像を画像表示装置23に表示する。これにより、遊技者は、「ボーナス確定画面」の画像表示後における特定のキャラクターの画像の出現頻度から、設定値を推測することができる。

【1504】

なお、RT5におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「86枚」）に到達したときに限らず、たとえば、RT5におけるメダルの差枚数（純増枚数）が所定枚数に到達したときに、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときに、RT5におけるメダルの差枚数が所定枚数に到達した旨を画像表示装置23に表示するようにしてもよい。

【1505】

また、RT5ではダミーの操作情報を報知するが、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されて10枚払出しとなる小役が入賞し、その結果としてRT5におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「86枚」）に到達したときは、演出抽選を行わず、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨の画像表示を行わないようにしてもよい。

【1506】

このように、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、演出抽選を行わず、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示しないようにすることで、設定値を推測したい遊技者に対して、ダミーの操作情報に従って停止操作を行わせるようにすることができる。

【1507】

また、図184（2）に示す設定1～設定6の各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、あくまでも例示であり、RT5においてメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「86枚」）に到達したときは、設定値にかかわらず、常に（100%の確率で）、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示するようにしてもよい。

【1508】

さらにまた、たとえば、RT5において電源断が発生し、この電源断から復帰した場合には、電源復帰からの遊技回数が所定遊技回数（たとえば5遊技）に到達したときに、設定値に応じた確率で、その時点でのRT5におけるメダルの払出し枚数の累計を画像表示してもよい。たとえば、設定1であれば、メダルの払出し枚数の累計を画像表示しないが、設定6であれば、常にメダルの払出し枚数の累計を画像表示することができる。

【1509】

次に、図185を用いて、フリーズ時の制御について説明する。

図185(1)は、フリーズ時におけるリール31の動作態様、リール31を回転させるためのモータ32(4相ステッピングモータ)の励磁状態、リール31の回転速度、及びフリーズデータの処理内容を説明する図である。

図185(1)に示すように、第10実施形態では、メイン制御手段50は、第1態様から第3態様までの3種類のフリーズを実行可能とされている。

【1510】

また、第10実施形態では、メイン制御手段50は、フリーズの制御に用いるフリーズデータを備えている。具体的には、フリーズデータは、メイン制御手段(メイン制御基板)50上のROM54に記憶されている。そして、フリーズを実行するときは、メインCPU55は、フリーズデータをROM54から読み出して、フリーズデータ上の処理を実行する。

10

【1511】

さらにまた、第10実施形態では、フリーズデータは、第1部分、第2部分、及び第3部分の3つの部分を有している。具体的には、フリーズデータは、全体では、たとえば、100行(100個)の処理(命令)から構成されている。そして、1行目から30行目までの処理が第1部分とされ、31行目から60行目までの処理が第2部分とされ、61行目から100行目までの処理が第3部分とされている。

【1512】

さらに、第10実施形態では、第1態様、第2態様、及び第3態様のいずれの動作態様のフリーズを実行するときも、メイン制御手段50(メインCPU55)は、同一のフリーズデータを用いる。

20

そして、メイン制御手段50は、第1態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第1部分の処理(1行目から30行目までの処理)を実行し、第1部分の処理(30行目の処理)を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

【1513】

また、メイン制御手段50は、第2態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第1部分及び第2部分の処理(1行目から60行目までの処理)を実行し、第2部分の処理(60行目の処理)を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

30

さらにまた、メイン制御手段50は、第3態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第1部分から第3部分までの処理(1行目から100行目までの処理)を実行し、第3部分の処理(100行目の処理)を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

【1514】

また、メイン制御手段50は、RWM53上に、フリーズデータの処理に用いるフリーズ用カウンタを備えている。メイン制御手段50は、第1態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「30」を設定し、第2態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「60」を設定し、第3態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「100」を設定する。

40

【1515】

そして、メイン制御手段50は、フリーズデータの処理を実行するごとに、フリーズ用カウンタの値を「1」減算し、フリーズ用カウンタの値が「0」になると、フリーズデータの処理を終了する。

これにより、第1態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの1行目から30行目まで(第1部分)の処理を実行し、30行目の処理を実行したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

【1516】

同様に、第2態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの1行

50

目から60行目まで(第1部分及び第2部分)の処理を実行し、60行目の処理を終了したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

また、第3態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの1行目から100行目まで(第1部分から第3部分まで)の処理を実行し、100行目の処理を実行したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

【1517】

また、第1態様のフリーズ実行時には、メイン制御手段50は、スタートスイッチ41が操作されると、まず、モータ32(4相ステッピングモータ)を1秒間励磁開放する。このときのリール31の回転速度は「0」である。次に、モータ32を1秒間逆回転させたところで、モータ32に4相励磁をかけ、その後、2秒間励磁開放する。逆回転時のリール31の回転速度は「60回転/秒」である。そして、2秒間励磁開放したところでフリーズデータの処理を終了し、その後、通常のリール31の駆動制御を実行する。通常のリール31の駆動制御では、メイン制御手段50は、モータ32に対して1相励磁と2相励磁とを交互に行う1-2相励磁出力を行う。これにより、リール31が定常回転する。定常回転時のリール31の回転速度は「80回転/秒」である。

【1518】

また、第2態様のフリーズ実行時には、モータ32に4相励磁をかけた後、4秒間励磁開放する点が、第1態様のフリーズ実行時と異なり、それ以外は、第1態様のフリーズ実行時と同様である。

さらにまた、第3態様のフリーズ実行時には、モータ32を10秒間逆回転させる点、及びモータ32に4相励磁をかけた後、0.5秒間励磁開放する点が、第1態様のフリーズ実行時と異なり、それ以外は、第1態様のフリーズ実行時と同様である。

このように、第10実施形態では、第1態様から第3態様までのいずれのフリーズを実行するときも、同一のフリーズデータを用いる。これにより、1個のフリーズデータで複数の動作態様のフリーズを実行可能とすることができ、1個のフリーズデータをROM54に記憶しておけば済むので、ROM54の使用量を削減することができる。

【1519】

図185(2)は、遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及び動作態様の選択確率を示す図である。

図185(2)に示すように、RT1中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時にフリーズを実行することはない。同様に、RT1中の非当選時にフリーズを実行することもない。

【1520】

RT1中の「小役K条件装置」～「小役L条件装置」作動時には、「10%」の確率で第1態様のフリーズを選択・実行し、「5%」の確率で第2態様のフリーズを選択・実行する。第3態様のフリーズを選択・実行することはない。よって、RT1中の「小役K条件装置」～「小役L条件装置」作動時におけるフリーズの実行確率は、合計で「15%」となる。

【1521】

RT1中の「1BB-A条件装置」～「1BB-D条件装置」作動時には、「30%」の確率で第1態様のフリーズを選択・実行し、「20%」の確率で第2態様のフリーズを選択・実行し、「1%」の確率で第3態様のフリーズを選択・実行する。よって、RT1中の「1BB-A条件装置」～「1BB-D条件装置」作動時におけるフリーズの実行確率は、合計で「51%」となる。

【1522】

RT2中は、「1BB-A条件装置」～「1BB-D条件装置」の抽選を行わない。

また、RT2中の非当選時には、特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となるため、「20%」の確率で第1態様のフリーズを選択・実行し、「30%」の確率で第2態様のフリーズを選択・実行する。

同様に、RT2中の「小役A1条件装置」～「小役B6条件装置」作動時及び「小役K

10

20

30

40

50

条件装置」～「小役Ｌ条件装置」作動時にも、図１８５（２）中に示す確率で各動作態様のフリーズを選択して実行する。

【１５２３】

次に、ＢＧＭの変更について説明する。

本実施形態では、スピーカ２２から出力されるＢＧＭを変更可能に構成されている。

図１には図示していないが、サブ制御手段８０には、「十字キー」が電氣的に接続されている。「十字キー」は、「選択ボタン」又は「選択スイッチ」とも称され、演出等に用いられるスイッチであり、遊技者が所定の情報を表示させるとき、又は各種の設定をするとき等に操作されるスイッチである。

また、十字キーは、上方向スイッチ、下方向スイッチ、右方向スイッチ、及び左方向スイッチを備えている。

【１５２４】

遊技待機中に、十字キー（上方向スイッチ、下方向スイッチ、右方向スイッチ、又は左方向スイッチのいずれか）が操作されると、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、「メニュー画面」を表示する。

また、画像表示装置２３に「メニュー画面」を表示しているときに、十字キーの上方向スイッチ又は下方向スイッチの操作により、「ＢＧＭ選択モード」が選択可能となる。

そして、「ＢＧＭ選択モード」が選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、「ＢＧＭ選択モード」に移行させ、画像表示装置２３に、「ＢＧＭ選択モード」の画面を表示する。

【１５２５】

「ＢＧＭ選択モード」では、ＢＧＭの選択が可能となる。

「ＢＧＭ選択モード」において、十字キーの上方向スイッチ又は下方向スイッチの操作により、複数のＢＧＭの中からいずれかのＢＧＭを選択可能となり、いずれかのＢＧＭが選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、そのＢＧＭで確定させ、それ以降の遊技で、そのＢＧＭをスピーカ２２から出力する。

【１５２６】

さらに、本実施形態では、「ＢＧＭ選択モード」において、「著作権フリーＢＧＭモード」を選択可能に構成されている。そして、「著作権フリーＢＧＭモード」が選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、「著作権フリーＢＧＭモード」で確定させ、それ以降の遊技で、スピーカ２２から著作権フリーのＢＧＭを出力する。

【１５２７】

近年、誰もが容易に、スマートフォン等で動画を撮影し、撮影した動画を、インターネットを通じて動画配信サイト（動画投稿サイト又は動画共有サイトとも称する。）にアップロードすることができるようになってきている。

しかし、スマートフォン等で撮影した動画に、著作権で保護されている音楽が含まれる場合には、これを著作権者の許諾を得ずに動画配信サイトにアップロードすると、著作権侵害となってしまう。

特に、遊技機では、遊技者の興味を高めるために、著作権で保護されている音楽をＢＧＭとして用いることがあるが、この場合、遊技中の様子を撮影した動画を、著作権者の許諾を得ずに動画配信サイトにアップロードすると、著作権侵害となってしまう。

【１５２８】

そこで、本実施形態では、「著作権フリーＢＧＭモード」を選択すると、著作権フリーの（著作権で保護されていない）音楽がＢＧＭとしてスピーカ２２から出力されるようにし、これにより、遊技中の様子を撮影した動画を動画配信サイトにアップロードしても、著作権侵害とならないようにすることができる。

また、遊技中の様子を撮影した動画を、多くの人に気軽に、動画配信サイトにアップロードしてもらうことにより、遊技機の宣伝広告の効果を高めることができる。

【１５２９】

なお、著作権で保護されている音楽又は著作権フリーの音楽の出力が開始されるタイミ

10

20

30

40

50

ングとして、遊技者にとって有利となる遊技が開始されるタイミング、具体的には、役物作動（特別遊技）や報知遊技（ＡＴ）が開始されるタイミングを上げることができる。

また、「ＢＧＭ選択モード」により「著作権フリーＢＧＭモード」が選択可能となるタイミングとして、遊技待機中、具体的には、全リール３１が停止した後、スタートスイッチ４１が操作（オンに）される前のタイミングを上げることができる。

【１５３０】

さらにまた、「ＢＧＭ選択モード」において、ＢＧＭを出力しない「ＢＧＭなしモード」を設け、「ＢＧＭなしモード」を選択すると、それ以降の遊技で、スピーカ２２からＢＧＭが出力されないようにすることができる。この場合、ストップスイッチ４２が操作されたときに出力する停止操作受け付け音や、メダルが払い出されているときに出力する払出し音等の効果音は、スピーカ２２から出力するようにしてもよい。

【１５３１】

以上、本発明の第１０実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

【１５３２】

（１）上記実施形態では、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値より低く設定した。しかし、これに限らない。

【１５３３】

たとえば、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、リプレイ条件装置の置数（当選確率）を同一に設定する。あるいは、各リプレイ条件装置の置数は異なるように設定しつつ、リプレイ合算値を同一に設定する。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時におけるリール３１の停止制御を同一にする。

【１５３４】

これにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値と同一に設定することができる。

【１５３５】

また、たとえば、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、リプレイ条件装置の置数（当選確率）を同一に設定する。あるいは、各リプレイ条件装置の置数は異なるように設定しつつ、リプレイ合算値を同一に設定する。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時におけるリール３１の停止制御を同一にする。

【１５３６】

さらに、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」においては、「小役Ｅ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、常に１枚払出しとなる小役が入賞するように制御する。これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」においては、「小役Ｅ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、常に１０枚払出しとなる小役が入賞するように制御する。

【１５３７】

これにより、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非AT中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非AT中）のメダルの払出し枚数の期待値より高く設定することができる。

【1538】

（2）上記実施形態では、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時（1BB-E遊技中の一般遊技かつSRB内部中）」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値も、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中の一般遊技かつSRB内部中）」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値より低く設定した。しかし、これに限らない。

10

【1539】

上記（1）の変形例と同様に、リプレイ条件装置の置数（当選確率）や、小役条件装置作動時のリール31の停止制御を調整することにより、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値と同一に設定することができる。

【1540】

また、「1BB-E作動時のRB-C又はRB-D条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「1BB-C又は1BB-D作動時のRB-A又はRB-B条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（AT中）のメダルの払出し枚数の期待値より高く設定することもできる。

20

【1541】

（3）上記実施形態では、「1BB-E作動時（1BB-E遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率は、「1BB-C又は1BB-D作動時（1BB-C又は1BB-D遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率より高く設定した。しかし、これに限らない。

【1542】

たとえば、「1BB-C又は1BB-C条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率を、「1BB-E条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率と同一（たとえば、いずれも「50%」）に設定する。

30

これにより、「1BB-E作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率を、「1BB-C又は1BB-D作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率と同一に設定することができる。

【1543】

また、たとえば、「1BB-C又は1BB-C条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率を「50%」に設定し、「1BB-E条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率を「10%」に設定する。すなわち、「1BB-C又は1BB-C条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率を、「1BB-E条件装置」作動時におけるAT抽選の当選確率より高く設定する。

40

これにより、「1BB-E作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率を、「1BB-C又は1BB-D作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率より低く設定することができる。

【1544】

（4）図184（2）に示す設定1～設定6の各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、あくまでも例示であり、この内容に限定されるものではない。各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、適宜設定することができる。

【1545】

（5）上記実施形態では、第1態様から第3態様までの3種類のフリーズを実行可能と

50

し、フリーズデータは、第1部分、第2部分、及び第3部分の3つの部分を有するとしたが、フリーズの動作態様は3種類に限らず、フリーズデータが有する部分は、3つの部分に限らない。

たとえば、第1態様から第5態様までの5種類のフリーズを実行可能とすることができ、この場合、フリーズデータは、第1部分から第5部分までの5つの部分を有するように構成することができる。

【1546】

一般に、第1態様から第N ($N \geq 2$) 態様までの「N」種類のフリーズを実行可能とすることができ、この場合、フリーズデータは、第1部分から第N ($N \geq 2$) 部分までの「N」個の部分を有するように構成することができる。

そして、メイン制御手段50は、第M ($1 \leq M \leq N$) 態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第1部分から第M部分までの「M」個の部分の処理を実行し、第M部分の処理を実行したところでフリーズを終了するように構成する。

【1547】

(6) 図185(2)に示す遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及びフリーズの動作態様の選択確率は、あくまでも例示であり、この内容に限定されるものではない。遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及びフリーズの動作態様の選択確率は、適宜設定することができる。

【1548】

(7) 上記実施形態では、「1BB-E作動時(1BB-E遊技中)」において、AT抽選の当選確率が高く設定されている遊技区間(遊技状態、又は遊技期間とも称する。以下同じ。)である「チャンスゾーン(CZ)」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている遊技区間である「CZ高確ゾーン」とを交互に繰り返すとしたが、これに限らない。

【1549】

たとえば、AT抽選の当選確率が所定確率に設定されている遊技区間である「非チャンスゾーン」と、AT抽選の当選確率が非チャンスゾーンより高く設定されている遊技区間である「チャンスゾーン(CZ)」とを設けることができる。

また、メイン制御手段50は、非チャンスゾーンにおいて「小役I条件装置」～「小役V条件装置」(レア役)が作動(当選)した遊技で、報知遊技(AT)の実行権利を付与するか否かを決定するAT抽選を実行する。非チャンスゾーンで「小役I条件装置」～「小役V条件装置」作動時のAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。そして、AT抽選に当選すると、報知遊技の実行権利を付与する。

【1550】

さらにまた、メイン制御手段50は、非チャンスゾーンにおいて「小役I条件装置」～「小役V条件装置」が作動した遊技で、チャンスゾーンに移行させるか否かを決定する移行抽選を実行する。非チャンスゾーンで「小役I条件装置」～「小役V条件装置」作動時の移行抽選の当選確率は「10%」に設定されている。そして、移行抽選に当選すると、メイン制御手段50は、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。

【1551】

さらに、メイン制御手段50は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が所定遊技回数(500遊技)に到達したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。すなわち、有利区間における遊技回数が500遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。

このように、チャンスゾーンの開始条件は、移行抽選に当選したこと、又は有利区間移行時からの遊技回数の累計が500遊技に到達したことに設定されている。

【1552】

また、メイン制御手段50は、チャンスゾーンにおいて「小役I条件装置」～「小役V条件装置」が作動した遊技でAT抽選を実行する。チャンスゾーンで「小役I条件装置」～「小役V条件装置」作動時のAT抽選の当選確率は「80%」に設定されている。そし

10

20

30

40

50

て、A T抽選に当選すると、メイン制御手段50は、報知遊技の実行権利を付与する。

さらに、チャンスゾーンは、10回の遊技が実行されるまで継続し、10回の遊技が実行されると終了する。すなわち、チャンスゾーンの終了条件は、遊技回数が10回に到達した(10遊技を消化した)ことに設定されている。

【1553】

そして、メイン制御手段50は、チャンスゾーンにおいて、A T抽選に当選することなく、10回の遊技が実行されたときは、チャンスゾーンを終了して、非チャンスゾーンに移行させる。すなわち、チャンスゾーンの終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、チャンスゾーンが終了すると、非チャンスゾーンに移行させる。

【1554】

これに対し、メイン制御手段50は、チャンスゾーンにおいて、A T抽選に当選したときは、10回の遊技が実行されると、チャンスゾーンを終了して、報知遊技に移行させる。すなわち、チャンスゾーンの終了時に、報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技を開始する。報知遊技の遊技回数の初期値が「50遊技」に設定されていることは、上記実施形態と同様である。

【1555】

また、メイン制御手段50は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させるときは、チャンスゾーンへの移行時には外部信号の出力をオンにしないが、有利区間移行時からの遊技回数の累計が500遊技に到達してチャンスゾーンに移行させるときは、チャンスゾーンへの移行時に外部信号の出力をオンにする。

さらに、メイン制御手段50は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が500遊技に到達してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでA T抽選に当選せず、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有しないときは、チャンスゾーン終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間(通常区間)に移行させる。

【1556】

これに対し、メイン制御手段50は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が500遊技に到達してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでA T抽選に当選し、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させ、このとき、外部信号の出力をオンのまま維持し、有利区間を終了させずに継続する。その後、報知遊技の終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間に移行させる。

【1557】

また、メイン制御手段50は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでA T抽選に当選せず、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有しないときは、チャンスゾーン終了時に、外部信号の出力はオフのまま維持し、有利区間は終了させずに継続する。

さらに、メイン制御手段50は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでA T抽選に当選し、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させ、このとき、外部信号の出力をオンにし、有利区間は終了させずに継続する。その後、報知遊技の終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間に移行させる。なお、有利区間の開始条件は、上記実施形態と同様である。

【1558】

次に、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターンについて説明する。

図186は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン(1)を示すタイムチャートである。

図186に示すタイムチャートは、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでA T抽選に当選しなかった場合における外部信号の出力パターンを示している。

【1559】

図186に示すように、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオンになる。また、チャンスゾーンでAT抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が10遊技に到達すると、有利区間が終了して非有利区間（通常区間）に移行し、チャンスゾーンが終了して非チャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオフになる。

【1560】

ここで、外部信号は、外部集中端子板100を介して、スロットマシン10の外部のホールコンピュータ200や、スロットマシン10の上方に設置されているデータカウンタに出力される。また、データカウンタは、スロットマシン10から出力される外部信号に基づいて、特別遊技の実行回数や、報知遊技の実行回数や、特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数をカウントして表示器に表示するように構成されている。

10

【1561】

そして、有利区間移行時から500遊技でチャンスゾーンに移行させるとともに、外部信号の出力をオンにし、AT抽選に当選することなくチャンスゾーンが終了したときは、有利区間及びチャンスゾーンを終了させるとともに、外部信号の出力をオフにすることにより、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

これにより、遊技者は、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数から、チャンスゾーンに移行するまでの残り遊技回数を把握可能とすることができる。

20

【1562】

また、有利区間移行時から500遊技でチャンスゾーンに移行したときには、有利区間の終了条件である1500遊技までの残り遊技回数が少なくなっている。

そこで、有利区間移行時から500遊技でチャンスゾーンに移行し、AT抽選に当選することなくチャンスゾーンが終了したときは、有利区間を終了して、有利区間クリアカウンタをリセットするので、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【1563】

図187は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（2）を示すタイムチャートである。

30

図187に示すタイムチャートは、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでAT抽選に当選した場合における外部信号の出力パターンを示している。

【1564】

図187に示すように、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオンになる。また、チャンスゾーンでAT抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオンのまま維持される。その後、報知遊技の終了時に、有利区間が終了して非有利区間に移行し、外部信号の出力はオフになる。

40

この場合も、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

【1565】

図188は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（3）を示すタイムチャートである。

図188に示すタイムチャートは、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでAT抽選に当選しなかった場合の外部信号の出力パターンを示している。

【1566】

図188に示すように、移行抽選に当選すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行する。このとき、外部信号の出力はオフのまま維持される。その後、チャンスゾー

50

ンでA T抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が10遊技に到達すると、チャンスゾーンが終了して非チャンスゾーンに移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオフのまま維持される。

【1567】

図189は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン(4)を示すタイムチャートである。

図189に示すタイムチャートは、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでA T抽選に当選した場合における外部信号の出力パターンを示している。

【1568】

図189に示すように、移行抽選に当選すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行する。このとき、外部信号の出力はオフのまま維持される。その後、チャンスゾーンでA T抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオフからオンになる。その後、報知遊技の終了時に、有利区間が終了して非有利区間に移行し、外部信号の出力はオフになる。

10

この場合も、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

【1569】

なお、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達したときは、所定遊技回数(たとえば5遊技)にわたる前兆に移行させ、前兆で所定遊技回数を消化したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させるようにしてもよい。

20

同様に、非チャンスゾーンにおいて移行抽選に当選したときは、所定遊技回数(たとえば5遊技)にわたる前兆に移行させ、前兆で所定遊技回数を消化したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させるようにしてもよい。

【1570】

また、外部信号として、たとえば、外部信号1～外部信号3を設けることができる。

さらにまた、外部信号1は、チャンスゾーンに対応する外部信号とし、外部信号2は、役物作動(特別遊技)に対応する外部信号とし、外部信号3は、報知遊技(A T)に対応する外部信号とすることができる。

【1571】

この場合、有利区間移行時からの遊技回数が500遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させ、外部信号1の出力をオンにする。

30

また、チャンスゾーンに滞在中は、外部信号1の出力をオンのまま維持する。

さらにまた、チャンスゾーンでA T抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が所定遊技回数(10遊技)に到達すると、有利区間を終了して非有利区間(通常区間)に移行させ、チャンスゾーンを終了して非チャンスゾーンに移行させ、外部信号1の出力をオフにする。

【1572】

さらに、チャンスゾーンでA T抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させる。このとき、有利区間は終了せずに継続する。また、外部信号1の出力をオフにし、外部信号3の出力をオンにする。さらにまた、報知遊技中は、外部信号3の出力をオンのまま維持する。そして、報知遊技の終了時に、有利区間を終了して非有利区間に移行させ、外部信号3の出力をオフにする。

40

【1573】

なお、役物作動(特別遊技)開始時に、外部信号2の出力をオンにし、役物作動中は、外部信号2の出力をオンのまま維持し、役物作動終了時に、外部信号2の出力をオフにする。

同様に、報知遊技(A T)開始時に、外部信号3の出力をオンにし、報知遊技中は、外部信号3の出力をオンのまま維持し、報知遊技終了時に、外部信号3の出力をオフにする。

【1574】

50

また、外部信号 1 は、チャンスゾーンに対応する外部信号とし、外部信号 2 は、役物作動（特別遊技）及び報知遊技（A T）に対応する外部信号とすることができる。

この場合、チャンスゾーンで A T 抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させる。このとき、有利区間は終了せずに継続する。また、外部信号 1 の出力をオフにし、外部信号 2 の出力をオンにする。さらにまた、報知遊技中は、外部信号 2 の出力をオンのまま維持する。そして、報知遊技の終了時に、有利区間を終了して非有利区間に移行させ、外部信号 2 の出力をオフにする。

【1575】

また、役物作動（特別遊技）開始時又は報知遊技（A T）開始時に、外部信号 2 の出力をオンにし、役物作動中又は報知遊技中は、外部信号 2 の出力をオンのまま維持し、役物作動終了時又は報知遊技終了時に、外部信号 2 の出力をオフにする。

【1576】

以上、第 10 実施形態について説明したが、第 1～第 10 実施形態、及び第 1～第 10 実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

【1577】

<第 11 実施形態>

以下の説明において、「遊技機 10」と称するときは、たとえば第 1 実施形態で示したスロットマシン 10（図 1）、及びぱちんこ遊技機の双方を含むものとする。

また、「（遊技機 10 の）メイン制御基板 50」と称したときは、ぱちんこ遊技機のメイン制御基板を含むものとする。

さらにまた、「（遊技機 10 の）サブ制御基板 80」と称したときは、ぱちんこ遊技機のサブ制御基板を含むものとする。

さらに、「（遊技機 10 の）メイン制御基板 50 の RWM」と称したときは、メイン制御基板に搭載された RWM（1 チップマイクロプロセッサに内蔵された RWM）を含むものとする。

また、「（遊技機 10 の）サブ制御基板 80 の RWM 83」と称したときは、サブ制御基板に搭載された RWM（1 チップマイクロプロセッサに内蔵された内部 RWM、及び 1 チップマイクロプロセッサ外に設けられた外部 RWM の双方を含む。）を含むものとする。

【1578】

第 11 実施形態は、ログ（遊技ログ、遊技履歴、操作履歴、イベント履歴、イベント、履歴、情報、データ、記録、利用状況等）を記憶することに関する。以下の説明では、「ログ」と称する。

まず、ログを記憶する記憶手段（メモリ）は、サブ制御基板 80 の RWM 83 である。RWM 83 内に、各種のログを記憶する記憶領域を設ける。

ここで、図 1 中、サブ制御基板 80 は、RWM 83、ROM 84、及びサブ CPU 85 が一体となった 1 チップマイクロプロセッサを備える。

【1579】

一方、サブ制御基板 80 上には、この 1 チップマイクロプロセッサ以外に（1 チップマイクロプロセッサの外部に）、別の RWM 83（以下、必要に応じて「外部 RWM 83」と称する。）が設けられている。記憶容量は、1 チップマイクロプロセッサ内の RWM 83（以下、必要に応じて「内部 RWM 83」と称する。）よりも、外部 RWM 83 の方が大きい。そこで、ログは、外部 RWM 83 に記憶する。なお、内部 RWM 83 には、たとえばより高速で処理したいデータ（たとえばランプの点灯データ等）が保存されている。換言すると、内部 RWM 83 に記憶されているデータを処理するためにかかる時間の方が外部 RWM 83 に記憶されているデータを処理するためにかかる時間よりも短くなるように構成されている。つまり、各種のログを記憶したり、読み出したりすることは、遊技に係る演出に影響を与えないため、外部 RWM 83 に記憶していても差し支えない。

ただし、上記に限らず、内部 RWM 83 の記憶容量が十分に大きく、各種ログを記憶するのに十分である場合には内部 RWM 83 にログを記憶してもよい。あるいは、ログを、

10

20

30

40

50

内部 R W M 8 3 と外部 R W M 8 3 とに分けて記憶してもよい。

【 1 5 8 0 】

また、ログを、メイン制御基板 5 0 ではなくサブ制御基板 8 0 の外部 R W M 8 3 に記憶するのは、メイン制御基板 5 0 の R W M 5 3 は、記憶容量に余裕がないためである。さらに、メイン制御基板 5 0 の場合には、外部の R W M 5 3 が設けられていないためである。ただし、これに限らず、メイン制御基板 5 0 の R W M 5 3 の記憶容量が将来増大したり、あるいは外部 R W M 5 3 を設けることが可能となった場合には、メイン制御基板 5 0 の R W M (内部 R W M 及び／又は外部 R W M) 5 3 に、メイン制御 (遊技の進行) に基づくログ (遊技回数、出玉情報、電源に関する情報、設定値情報等) を記憶することも可能である。

10

【 1 5 8 1 】

また、遊技価値 (遊技媒体) として、物理的な (有体物としての) メダルを用いずに、電子情報 (電子メダル) を用いる遊技機 (以下「メダルレス遊技機」と称する。なお、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等とも称される。) が知られている。メダルレス遊技機では、メイン制御基板 5 0 の他に、第 2 のメイン制御基板として遊技媒体数制御基板を設けることが知られている。この場合も、遊技媒体数制御基板は、上述したメイン制御基板 5 0 と同様に、R W M、R O M、及びメイン C P U が一体となった 1 チップマイクロプロセッサを備える。

このため、メダルレス遊技機では、メイン制御基板 5 0 から送信されてくるコマンドに基づいて、遊技媒体数制御基板の R W M (内部 R W M 及び／又は外部 R W M) に、メイン制御 (遊技の進行) に関するログを記憶可能としてもよい。換言すると、遊技価値 (遊技媒体) として、物理的な (有体物としての) メダルを用いる遊技機、及びメダルレス遊技機において、ログを記憶可能な R W M (記憶手段) を有していれば、どの制御手段 (たとえば、メイン制御基板に設けられた 1 チップマイクロプロセッサ、サブ制御基板に設けられた 1 チップマイクロプロセッサ、遊技媒体数制御基板に設けられた 1 チップマイクロプロセッサ等) がログを記憶する処理などを実行してもよい。

20

【 1 5 8 2 】

ログは、電源切断後 (電源断後、電源オフ状態とも称する。) も維持可能に構成されている。サブ制御基板 8 0 上には、電源の供給が遮断された場合であっても R W M (内部 R W M 及び外部 R W M) の双方の記憶領域に記憶されたデータを保持するためのバックアップ電池 (バックアップ手段、バックアップ装置とも称する。) が搭載されている。バックアップ電池としては、たとえばマンガンリチウム二次電池等から構成される。遊技機 1 0 の電源ケーブルが電力供給元と接続されており、遊技機 1 0 の電源がオフにされている状況下では、サブ制御基板 8 0 には、R W M (内部 R W M 及び外部 R W M) に記憶されているデータを保持するための電力が供給される。したがって、この場合には、バックアップ電池の電力は使用されない。

30

【 1 5 8 3 】

これに対し、遊技機 1 0 の電源ケーブルを抜いた場合や、サブ制御基板 8 0 が遊技機 1 0 から取り外されたときには、電力が供給されないので、バックアップ電池の電力を用いて R W M (内部 R W M 及び外部 R W M) に記憶されているデータが保持される。バックアップ電池の容量等にもよるが、たとえば数か月程度、バックアップ電池の電力を用いて R W M (内部 R W M 及び外部 R W M) に記憶されているデータが保持されるように構成されている。

40

これにより、遊技機 1 0 を市場から回収する過程において、遊技機 1 0 は電源ケーブルを介して電力供給元と接続されていないので遊技機 1 0 には電力が供給されないが、バックアップ電池の電力により R W M (内部 R W M 及び外部 R W M) に記憶されているデータが保持される。さらに、遊技機 1 0 を市場から回収した後、遊技機 1 0 からサブ制御基板 8 0 を取り外しても、バックアップ電池の電池残量がゼロにならない限り、サブ制御基板 8 0 の R W M 8 3 (内部 R W M 及び外部 R W M) に記憶されているデータは保持される。

【 1 5 8 4 】

50

なお、メイン制御基板 50 についても、RWM 53 に記憶されたデータを保持するためにバックアップ電池が用いられる。ここで、サブ制御基板 80 用のバックアップ電源はサブ制御基板 80 上に搭載されているが、メイン制御基板 50 の場合には、バックアップ電池がメイン制御基板 50 上に搭載されず、かつ、メイン制御基板 50 が収容された基板ケース内に有さない場合もある。換言すると、遊技機 10 を市場から回収した後、遊技機 10 からメイン制御基板 50 を取り外すと、メイン制御基板 50 の RWM 53 に記憶されたデータは、消去されるように構成されている場合もある。

【1585】

ログは、メイン制御基板 50 から送信されるコマンドに基づいて生成するログと、サブ制御基板 80 が独自に（メイン制御手段 50 から送信されるコマンドに基づくことなく）生成するログとを有する。

10

さらにまた、ログは、毎遊技（遊技ごと、単位遊技ごと）記憶されるログと、イベントの発生時（たとえば特定の操作や特定の事象を検知したとき）に記憶されるログとを有する。

なお、以下の説明において「一遊技」、「単位遊技」とは、スタートスイッチ 41 が操作された時から、全リール 31 が停止した時（遊技媒体の付与（払出し）がある場合には、遊技媒体の付与処理が終了した時）までに相当する。

【1586】

まず、毎遊技記憶されるログは、たとえば「70000」遊技を上限として記憶する。遊技回数が「70000」回に到達したときは、それ以降の記憶を中止する。たとえば、遊技回数が上限値「70000」回に到達したときにオンとなるフラグを設け、当該フラグがオンであるか否かを判断し、当該フラグがオンでないときはログの記憶を実行し、当該フラグがオンであるときはログを記憶しないようにする。

20

ただし、これに限らず、古いログに上書きしてもよい。たとえば、「1」遊技目から「70000」遊技目までログを記憶した後、「70001」遊技目のログは、「1」遊技目のログを記憶した記憶領域に上書きしてもよい。

【1587】

また、設定変更に関するログ（後述）は、設定変更回数が「256」回になるまで記憶する。設定変更回数が「256」回に到達したときは、それ以降の記憶を中止する。ただし、これに限らず、古い情報に上書きしてもよい。たとえば、設定変更回数が「1」回目から「256」回目までのログを記憶した後、「257」回目のログは、「1」回目のログを記憶した記憶領域に上書きしてもよい。

30

【1588】

また、総遊技回数や各種操作スイッチ（後述するベットスイッチ 40、サブ入力装置（サブボタンや十字キー等））の累積の操作回数を記憶する場合には、当該操作回数を記憶するのに十分な記憶領域を確保した上で、当該記憶領域の上限となるまで記憶可能し、当該記憶領域の上限となったときは記憶を終了する。たとえば総遊技回数を記憶する場合において、3 バイトの記憶領域を使用する場合には、総遊技回数が 3 バイトフル（FFFFFFF（H））になるまで記憶可能となる。そして、総遊技回数が 3 バイトフルに到達したときは、たとえば上限フラグを用いて上限回数に到達したことを記憶し、当該上限フラグがオンであるときは、総遊技回数の更新を行わない。

40

【1589】

以上のようにログを記憶することによって、遊技機 10 を市場から回収したときにログを取得することができる。このログを参照することにより、市場ではどのような遊技が行われたかや、ホールではどのように遊技機 10 が取り扱われたか等を知ることができる。また、遊技機 10 を市場から回収したときの総遊技回数や各種操作スイッチの累積の操作回数に基づいて、リユース可能な部品であるか否か等を判断することもできる。

【1590】

図 190 は、毎遊技記憶するログの項目、内容、ログ更新タイミング等を示す図である。なお、図 190 は、毎遊技記録するログの種類について示すものであり、遊技機 10 で

50

は、図190に示す毎遊技記録するログを、「70000」遊技回数分、記憶するように構成されている。ただし、「70000」遊技回数分に限られるものではなく、RWM83の記憶容量に応じて適宜増減される。

図190において、「イン枚数」とは、今回遊技の規定数に相当する（複数回の遊技の累積値ではない）。なお、「規定数」とは、遊技開始時（スタートスイッチ41の操作受け付け時）のベット数（投入数）に相当する。スタートスイッチ41が操作されると今回遊技のベット枚数が確定し（この確定数が規定数に相当する）、メイン制御基板50からスタートスイッチ受け付けコマンド及び規定数のコマンドが送信されるので、当該コマンドに基づいて、イン枚数を記憶する。換言すると、イン枚数は「ベット数」と称することができる。たとえば、ある遊技においてベット数として「2」又は「3」で遊技が可能である場合において、ベット数「2」でスタートスイッチ41が操作されると今回遊技のイン枚数として「2」を記憶するが、ベット数「3」でスタートスイッチ41が操作されると今回遊技のイン枚数として「3」を記憶する。

【1591】

また、「アウト枚数」とは、今回遊技の払出し枚数（付与数）に相当する（複数回の遊技の累積値ではない）。全リール31が停止し、入賞役が判定され、払出し枚数が決定した後に、メイン制御基板50から払出しコマンドが送信される。この払出しコマンドには、払出し枚数の情報も含まれる。したがって、この払出しコマンドの払出し枚数の情報に基づいて今回遊技の払出し枚数を記憶する。払出しがない遊技であっても、払出し枚数「0」の情報が送信される。

イン枚数のログ更新タイミングは、遊技開始時（スタートスイッチ受け付けコマンド受信時）又は当該遊技の遊技終了時である。

また、アウト枚数のログ更新タイミングは、遊技終了時（払出しコマンドの受信時）又は次回遊技の遊技開始時である。

どのようなタイミングでこれらのログを記憶するかは遊技機10の仕様による。

【1592】

「当選情報1」は、メイン制御基板50からサブ制御基板80に送信されてくる演出グループ番号に相当する。図1において、役抽選手段61により役の抽選が行われると、役抽選結果に対応する演出グループ番号が演出グループ番号選択手段64によって選択される。そして、この演出グループ番号がサブ制御基板80に送信される。現行規則では、セキュリティ性の観点から、小役に係る役抽選結果（具体的には、図139に示す入賞及びリプレイ条件装置番号）をメイン制御手段50からサブ制御基板80に送信しない。このため、役抽選が行われた後、役抽選結果に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板80に送信する。なお、サブ制御基板80は、受信した演出グループ番号に基づいて、大まかな役抽選結果を把握することができるので、役抽選結果に対応した演出を決定（実行）することができる。

【1593】

たとえばいずれかの押し順ベルに当選したときは、いずれかの押し順ベルに当選したことを示す演出グループ番号が選択され、サブ制御基板80に送信される。サブ制御基板80では、この演出グループ番号を受信すると、いずれかの押し順ベルに当選したことを知ることができるが、正解押し順を知ることにはできない。メイン制御基板50は、たとえばAT中に指示機能を作動させる（正解押し順を報知する）ときは、正解押し順に対応した押し順指示番号をサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80側では、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を画像表示することが可能となる。

【1594】

「当選番号2」は、役物条件装置番号に相当する。役物条件装置番号は、演出グループ番号と同様に、メイン制御基板50側ではRWM53の所定記憶領域に記憶される（たとえば、図139中、アドレス「FOAA(H)」参照。）。役物条件装置番号は、たとえば役物非当選は「0」、1BB当選は「1」、RB当選は「2」、MB当選は「3」、・ ・ ・等と定めておく。メイン制御基板50は、遊技開始時に、今回遊技で作動する役物に対

応する役物条件装置番号を当選情報 2 としてサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、この役物条件装置番号（当選情報 2）を受信すると、ログとして記憶する。

【1595】

当選番号 1 に相当する演出グループ番号、及び当選番号 2 に相当する役物条件装置番号は、遊技開始時にメイン制御基板 5 0 から送信されるので、サブ制御基板 8 0 は、たとえば遊技開始時にこれらのログを記憶する。あるいは、サブ制御基板 8 0 は、当選番号 1 及び当選番号 2 を一時的に記憶するバッファを設けておき、遊技終了時に他のログと併せて記憶してもよい。

なお、上記例では、当選番号 1 を演出グループ番号とし、当選番号 2 を役物条件装置番号としたが、これに限られない。メイン制御基板 5 0 で実行された抽選（AT 抽選を含む）に基づく情報であれば、どのような情報でもよい。

【1596】

「押し順」は、3 リールの場合には、「左中右」、「左右中」、・・・、「右中左」の 6 通りの押し順のうち、いずれの押し順であるかを判別可能な情報に相当する。図 190 に示すように、ここでの押し順とは、実際に遊技者によって操作された押し順であり、押し順指示番号（図 1 中、押し順指示番号選択手段 6 3 によって選択される）ではない。

【1597】

いずれかのストップスイッチ 4 2 が操作されたとき（又はいずれかのリール 3 1 が停止したとき）に、停止受付コマンド（どのストップスイッチ 4 2 が操作されたか、あるいはどのリール 3 1 が停止するのかを判別可能な情報）がメイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に送信されるので、サブ制御基板 8 0 は、その情報を一時的にバッファに記憶しておき、すべてのストップスイッチ 4 2 が操作されたとき（全リール 3 1 が停止したとき）、たとえば当該遊技で 3 回停止受付コマンドを受信したときに、押し順のデータに変換してログとして記憶する。たとえば「左中右」を「001（B）」、「左右中」を「010（B）」、・・・、「右中左」を「110（B）」と記憶することが挙げられる。押し順は、たとえば毎遊技の遊技終了時に記憶される。ただし、これに限らず、押し順が確定する第二停止時や、次回遊技の遊技開始時に記憶してもよい。

【1598】

また、押し順は、指示モニタ情報の値にかかわらず（指示機能の作動にかかわらず）、毎遊技、記憶される。これにより、たとえば指示機能が作動していない状況下では、どの押し順が最も多いか等を知ることができる。また、指示機能が作動している状況下では、アウト枚数と併せて、押し順の指示に従っているか否かを判断することができる。

上述したように、AT 中は、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に対し、押し順指示番号を送信する。サブ制御基板 8 0 は、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を画像表示する。そして、ログとして記憶する押し順は、押し順指示番号にかかわらず、実際に（遊技者によって）操作された押し順である。このため、AT 中において、遊技者が指示された押し順と異なる押し順をしたときは、ログとして記憶される押し順は、押し順指示番号に対応する押し順と異なることとなる。

【1599】

また、演出グループ番号に応じて、どのような押し順がなされたかを把握することができる。たとえば、演出グループ番号 X のときに、演出 A を実行する確率が演出 B を実行する確率よりも高い場合（演出 A の実行確率が 100 % の場合や、演出 B の実行確率が 0 % の場合を含む。また、演出 A 及び演出 B 以外の演出が選択される場合を含む。）において、演出グループ番号 X が選択されたときには、どのような押し順で操作されたかを把握することができる。また、演出グループ番号 Y のときに、演出 A を実行する確率が演出 B を実行する確率よりも低い（演出 A の実行確率が 0 % の場合や、演出 B の実行確率が 100 % の場合を含む。また、演出 A 及び演出 B 以外の演出が選択される場合を含む。）場合において、演出グループ番号 Y が選択されたときには、どのような押し順で操作されたかを把握することができる。

なお、演出グループ番号はログとして記憶するが、どのような演出を実行したか（演出

10

20

30

40

50

Aを実行したか否かや演出Bを実行したか否か等)については、本実施形態では記憶していない。ただし、実行した演出をログとして記憶してもよい。

これにより、市場から回収してログを確認することにより、どのような演出グループが選択されたときはどのような押し順(操作態様)が行われる確率が高いか等を知ることができる。具体的には、たとえば押し順役でない小役(チェリー役、スイカ役、レア小役等)に当選し、当該小役の当選に対応する演出グループ番号が選択され、当該演出グループ番号に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、どのような押し順(ストップスイッチ42の操作態様)で遊技を行ったかを把握することが可能となる。

【1600】

「指示モニタ情報」とは、メイン制御基板50側で指示機能を作動させたか否か(押し順を報知したか否か)を示す情報であり、指示機能の作動あり(指示モニタによる指示あり)の場合にはたとえば「1」が記憶され、指示機能の作動なし(指示モニタによる指示なし)の場合にはたとえば「0」が記憶される。毎遊技、遊技開始時(スタートスイッチ41操作時)に、指示モニタ情報がメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信されるので、サブ制御基板80は、この情報に基づいて指示モニタ情報を記憶する。ただし、サブ制御基板80は、メイン制御基板50から送信された指示モニタ情報を一時的にバッファに記憶しておき、遊技終了時にRWM83に記憶してもよい。

なお、「指示モニタ」とは、たとえば図39(第1実施形態)で示すものに相当する。そして、「指示機能の作動あり」とは、押し順が6択の場合には、図39の「A1」～「A6」で示すいずれかの情報(押し順指示情報)を表示することに相当する。

また、「指示機能の作動なし」とは、指示モニタに何も表示しないこと(消灯)、あるいは正解押し順を判断可能な情報以外の情報を表示することに相当する。

【1601】

また、「指示モニタ情報」として、指示機能を作動させたか否かだけの情報に限らず、どのような操作態様を指示(報知)したかの情報を記憶してもよい。

たとえば第1に、正解押し順を報知する「押し順AT」では、スロットマシン10の仕様に応じて、3択(ストップスイッチ42が3個の場合であって第一停止のみを報知)、6択(ストップスイッチ42が3個の場合であって第一～第三停止を報知)、4択(ストップスイッチ42が4個の場合であって第一停止のみを報知)、又は24択(ストップスイッチ42が4個の場合であって第一～第四停止を報知)等が挙げられるが、この場合に、報知した正解押し順(操作態様)に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

また第2に、少なくとも1つのリール31についての押し位置(目押し図柄に係る情報、又はストップスイッチの操作タイミング)を報知する「押し位置(目押し)AT」が挙げられるが、この場合に、報知した押し位置(操作態様)に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

さらにまた第3に、正解押し順及び少なくとも1つのリール31についての押し位置を報知する「押し順+押し位置AT」が挙げられるが、この場合に、報知した正解押し順及び少なくとも1つのリール31についての報知した押し位置に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

以上より、「指示モニタ情報」とは、

- a) 指示機能を作動させたか否かの情報
 - b) 報知した正解押し順(操作態様)に係る情報
 - c) 報知した押し位置(操作態様)に係る情報
 - d) 報知した正解押し順及び押し位置(操作態様)に係る情報
- が挙げられる。

また、後述する図194の例では、指示モニタ情報として指示機能を作動させたか否かの情報を記憶することから1ビットの記憶領域を割り当てているが、どのような操作態様に係る情報を記憶するかによって、指示モニタ情報を記憶するための記憶領域(ビット数)は異なる。

【1602】

また、指示モニタ情報は、A T中であるか否かにかかわらず、毎遊技記憶される。したがって、非A T中であるときは、毎遊技、指示機能の作動なしを示すコマンドがメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信され、サブ制御基板80は、指示機能の作動なしを示すたとえば「0」を記憶する。

また、A T中であっても、押し順ベルや押し順リプレイに当選していない遊技のように今回遊技で指示機能の作動がない場合には、指示機能の作動なしを示すコマンドがメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信され、サブ制御基板80は、指示機能の作動なしを示すたとえば「0」を記憶する。

【1603】

なお、本実施形態では、指示モニタ情報として指示あり／なしのみを記憶したが、これに限らず、指示モニタ情報として押し順指示番号を記憶してもよい。押し順指示番号を、たとえば「0」（押し順指示なし）、「1」（押し順「左中右」）、・・・、「6」（押し順「右中左」）とし、遊技開始時等にメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信すればよい。押し順指示情報をログとして記憶すれば、上述した実際の押し順と対比することにより、指示通りにストップスイッチ42が操作されたか否かを判別可能となる。

【1604】

「停止受付位置」とは、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の基準位置にある図柄番号に相当する。停止受付位置は、リール31ごとに記憶する。なお、「基準位置」とは、有効ライン上の位置でもよく、有効ライン上以外の位置でもよい。

さらにまた、基準位置は、表示窓18内のたとえば中段であってもよく、あるいは下段であってもよく、上段であってもよい。たとえば、基準位置を中段とした場合において、左ストップスイッチ42が操作された瞬間に、左リール31の「0」番の図柄が中段に位置していたときは、第1リール31の停止受付位置として「0」という値が記憶される。

なお、本実施形態の説明において、第1リール31は左リール31に相当し、第2リール31は中リール31に相当し、第3リール31は右リール31に相当する。

【1605】

左、中、右ストップスイッチ42がそれぞれ操作された瞬間に、停止受付時のコマンド（実際には、リール31の停止予定位置（図柄番号）及びすべりコマ数）がメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信されるので、その情報を停止受付位置の一時記憶用のバッファに記憶しておく。停止受付時のコマンドの一時記憶用のバッファは、リール31ごとに設けられている（3リールの場合には3個）。そして、全リール31の停止時（遊技終了時）に、リール31ごとに、停止受付時のコマンドの停止予定位置（図柄番号）とすべりコマ数とに基づいて停止受付位置（図柄番号）を算出し、算出した停止受付位置（図柄番号）を記憶する。

なお、停止受付時のコマンドの一時記憶用のバッファは、遊技終了時にクリアされることなく、次回遊技において上書きされる。

【1606】

すべりコマ数は、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリールが停止したときの図柄までの移動図柄数に相当する。たとえば、図115中、左リール31が停止する場合において、1番の「スイカ」図柄が上段（有効ライン）に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作された後、4番の「ベルA」が上段に停止したときは、すべりコマ数は「3」となる。

すべりコマ数は、上述したように、メイン制御基板50から送信されてくる停止受付時のコマンドの情報内に含まれる。

なお、以上は、停止受付時のコマンドとして、リール31の停止予定位置（図柄番号）及びすべりコマ数がメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信される例を示した。しかし、これに限らず、停止受付時のコマンドに、停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数が含まれるようにし、停止受付位置（図柄番号）の算出を不要にしてもよい。

【1607】

また、本実施形態では、ログとして停止受付位置を記憶するようにしたが、これに限ら

10

20

30

40

50

ず、実際の停止位置をログとして記憶するようにしてもよい。停止受付時に送信されるコマンド内に、リール 3 1 の停止予定位置（図柄番号）の情報が含まれる場合には、停止予定位置を停止位置として記憶すればよい。

また、停止受付時のコマンドに、停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数が含まれるが停止位置が含まれない場合には、受信した停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数に基づいて停止位置（図柄番号）を算出し、記憶すればよい。

【1608】

さらにまた、上述した演出グループ番号及び停止受付位置をログとして記憶しておけば、どの演出グループ番号が選択されたときは、遊技者は、どの位置を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているかを知ることができる。さらに、演出グループ番号とともにあるいは演出グループ番号に代えて、実行する演出の種類と停止受付位置とをログとして記憶すれば、どのような演出が実行されたときに、遊技者は、どの位置を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているかを知ることができる。

具体的には、小役のうち、たとえばチェリー役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又はチェリー役の当選に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、チェリー図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているか否かや、1 つのリール 3 1 に複数のチェリー図柄が配置されている場合にはどのチェリー図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているかを知ることができる。具体例を挙げると、たとえば図 2 中、左リール 3 1 には 2 番、7 番、17 番にチェリー図柄が配置されているが、これらのチェリー図柄のうちどの図柄番号のチェリー図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているかを知ることが可能となる。

【1609】

同様に、小役のうち、たとえばスイカ役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又はスイカ役の当選に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、スイカ図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているか否かや、1 つのリール 3 1 に複数のスイカ図柄が配置されている場合にはどの図柄番号のスイカ図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているかを知ることができる。

さらに同様に、非 A T 中に押し順ベル役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又は押し順ベル役の当選に対応する演出が実行されたとき（ベルの当選は報知されるが正解押し順は報知されないとき）は、遊技者は、どの図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているか等を知ることができる。特に、ベル図柄は多くの場合「P B = 1」で配置されているが、そのような図柄配置であっても特定位置を狙ってストップスイッチ 4 2 を操作しているか否か等を知ることができる。

【1610】

「役物状態」とは、本実施形態では、S B、R B、C B の作動状態を指す情報である。たとえば S B は「0 1 (B)」、R B は「1 0 (B)」、C B は「1 1 (B)」と割り当て、対応する値を記憶する。

また、「役連状態」とは、上述した役物状態とは異なり、1 B B 又は 2 B B（「M B」とも称する。）の作動状態を示す情報である。なお、「役連」とは「連続役物」を指し、本実施形態では 1 B B 又は 2 B B に相当する。1 B B 又は 2 B B のいずれかの作動状態であるときには「1」が記憶され、それ以外は「0」が記憶される。

なお、役物及び連続役物は、上記に限定されるものではない。

遊技開始時に、メイン制御基板 5 0 からメイン作動状態情報が送信される。メイン作動状態情報には、役物の作動状態の情報、及び連続役物の作動状態の情報が含まれる。サブ制御基板 8 0 は、このコマンドに基づいて、役物状態及び連役状態を記憶する。役物状態及び連役状態は、メイン作動状態情報の受信時（遊技開始時）にログとして記憶してもよく、あるいは、遊技開始時に受信したメイン作動状態情報を一時的にバッファに記憶しておき、遊技終了時にログとして記憶してもよい。

【1611】

「違和感検知情報」とは、以下の通りである。

メイン制御基板 50 は、スタートスイッチ 41 の操作を検知すると、サブ制御基板 80 に対し、スタートスイッチ受付けコマンドを送信する。また、メイン制御基板 50 は、役抽選手段 61 による役の抽選を行い演出グループ番号や役物条件装置番号を決定すると、サブ制御基板 80 に対し、当選情報（当選情報 1 及び当選情報 2）を送信する。

ここで、サブ制御基板 80 は、スタートスイッチ受付けコマンドを受信してから、当選情報を受信するまでの時間を計測する。時間の計測は、たとえば、割込み処理の回数をカウントすることにより行う。割込み処理の回数をカウントして時間を計測する場合には、割込み回数がたとえば所定の閾値を超えたときは異常と判定し、違和感検知情報を「1」にする。一方、所定の閾値以下であるときは、正常と判定し、違和感検知情報を「0」とする。この違和感検知情報により、ゴト行為が行われたか否かの 1 つの有無の目安とすることができる。違和感検知情報は、スタートスイッチ受付けコマンド及び当選情報の受信時に記憶してもよく、あるいは、上述した割込み回数のカウント値をバッファに記憶しておき、遊技終了時に違和感検知情報を生成し、記憶してもよい。

【1612】

「RT 番号」は、現在の RT 状態に相当する。RT 番号とは、たとえば図 134 のアドレス「F009 (H)」に記憶される RT 状態番号である。メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に対し、メイン RT 情報にかかるコマンドが送信されるので、送信されてきたメイン RT 情報に基づき RT 番号をログとして記憶する。

「製品固有番号」は、製品番号ごとに必要な情報である。製品固有番号としては、たとえばメイン遊技状態、ART に関する情報等が挙げられるが、詳細な説明は割愛する。

【1613】

以上のように、所定のログを毎遊技 RWM 83 に記憶しておくことにより、市場から遊技機 10 を回収したときに、市場ではどのような操作が行われていたかを知ることができる。

たとえば、リール 31 の停止受付位置を知ることにより、遊技者がどのような操作タイミングでストップスイッチ 42 を操作していたかを把握することが可能となる。

また、市場における不正の有無も把握することが可能となる。

さらにまた、実際の押し順とリール 31 の停止受付位置を知ることにより、遊技者がどのような操作態様（押し順及び操作タイミング）でストップスイッチ 42 を操作していたかを把握することが可能となる。

【1614】

さらに、指示モニタ情報、実際の押し順、及びリール 31 の停止受付位置との関係を知ることができる。たとえば、指示モニタによる押し順の報知が行われない遊技では、遊技者は、ストップスイッチ 42 の操作タイミングを任意としているのか、あるいは一定の操作タイミングでストップスイッチ 42 を操作しているかを把握することが可能となる。

また、指示モニタによる押し順報知が行われた遊技では、遊技者は、ストップスイッチ 42 の操作タイミングを任意としているのか、あるいは指示モニタによる押し順報知が行われた場合であっても一定の操作タイミングでストップスイッチ 42 を操作しているかを把握することが可能となる。

【1615】

また、指示モニタ情報として、指示の有無のみを記憶するのではなく、上述したように報知された操作態様の情報（押し順に係る情報、及び／又は押し位置に係る情報）を記憶するようにすれば、実際のストップスイッチ 42 の操作態様と対比することにより、報知された操作態様の情報に従ってストップスイッチ 42 が操作されているか、さらには報知された操作態様の情報と実際の操作態様との一致率を把握することが可能となる。

さらにまた、当選情報 1（演出グループ番号）と押し順や停止受付位置とを対比することにより、選択された演出グループ番号（さらには実行された演出）と押し順や停止受付位置との関係を把握することが可能となる。たとえば、一の演出グループ番号の選択時（一の演出の出力時）は順押しとしている頻度が高く、他の一の演出グループ番号の選択時（他の一の演出の出力時）は変則押し（たとえば中押し）をしている頻度が高い等を把握

10

20

30

40

50

することができる。

あるいは、一の演出グループ番号の選択時（一の演出の出力時）は停止受付位置を任意としている頻度が高く、他の一の演出グループ番号の選択時（他の一の演出の出力時）は停止受付位置を所定位置としている頻度が高い等を把握することができる。

【1616】

以上は、毎遊技記憶するログである。

これに対し、随時記憶するログとして、

- (1) 設定変更間の出玉情報（図191）
- (2) 設定に関する情報（図192（a））
- (3) 電源断に関する情報（図192（b））
- (4) デバイスに関する情報（図193（a））
- (5) イベント情報（図193（b））

が挙げられる。

ただし、これは例示であり、これらのログに限定されるものではない。

【1617】

図191は、設定変更間の出玉情報を示す図である。設定変更間の出玉情報は、たとえば設定値がいくつのときに、役物作動遊技がどの程度実行され、どの程度の払出しがあったか等を知るために記憶される。なお、図191に示す出玉情報（ログ）は、現在の設定値のときに記憶される出玉情報（ログ）の種類を示すものである。これらは、図196（a）に示すように、設定変更が「256」回行われるまで、その設定値での出玉情報（ログ）が記憶される。なお、「256」回は例示であり、何回の設定変更まで記憶するかは任意であり、記憶容量に応じて適宜増減される。

図191において、イン枚数（1）、アウト枚数（1）、イン枚数（2）、アウト枚数（2）は、いずれも、当該設定値に設定されてから、設定変更が行われるまでの累計枚数を指す。

たとえば、設定値3が設定変更により設定値4にされ、その後、設定変更により設定値4が設定値3にされ、さらに次に、設定変更により設定値3が設定値4にされたと仮定する。

この場合には、

- a) 変更前設定値3、変更後設定値4：イン枚数・・・枚、アウト枚数・・・枚
 - b) 変更前設定値4、変更後設定値3：イン枚数・・・枚、アウト枚数・・・枚
 - c) 変更前設定値3、変更後設定値4：イン枚数・・・枚、アウト枚数・・・枚
- と記憶される。

すなわち、上記a)における設定値4でのイン枚数及びアウト枚数と、上記c)における設定値4でのイン枚数及びアウト枚数は、別々に記憶される。

【1618】

また、同一設定値の打ち直しの場合、具体的にはたとえばそれまでの設定値が設定値3であり、設定変更時の設定変更スイッチ153の操作により、設定値3→設定値4→設定値5→設定値6→設定値1→設定値2→設定値3とした後、設定値を確定させたような場合が挙げられる。

この場合には、変更前設定値及び変更後設定値を維持してイン枚数及びアウト枚数を継続して記憶する方法と、

- a) 変更前設定値○、変更後設定値3：イン枚数・・・枚、アウト枚数・・・枚
 - b) 変更前設定値3、変更後設定値3：イン枚数・・・枚、アウト枚数・・・枚
- のように分けて記憶する方法とが挙げられる。いずれを採用してもよい。

ただし、後者のようにログを記憶すれば、同一設定値の打ち直しが行われたことを知ることができる。

【1619】

また、設定値を変更していないが、リセットスイッチ153（設定変更（リセット）スイッチ153）をオンにした状態で電源を投入したとき（以下、このような状況を「リセ

10

20

30

40

50

ットスタート」と称する。)は、変更前設定値に「10」を加算した値を変更後設定値とする。このようにすれば、ログを見たときに、リセットスタートが実行されたか否かを判別可能となる。具体的には、設定値「3」でリセットスタートが実行されたときは、変更後設定値として「13」を記憶する。リセットスタートが実行されると、リセットスイッチがオンである旨のコマンドが送信されるので、当該コマンドに基づいてリセットスタートの有無を判断する。

なお、加算する値は「10」に限らず、最低設定値1に加算したときに最高設定値6を上回る値になればよい。

また、リセットスタート時には、設定値が変更されていないものとし、変更前設定値及び変更後設定値をそのまま維持して、イン枚数及びアウト枚数の更新を継続してもよい。

【1620】

また、設定変更ごとにイン枚数及びアウト枚数を記憶するのではなく、たとえば、

設定値1：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

設定値2：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

設定値3：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

設定値4：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

設定値5：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

設定値6：累積イン枚数・・・枚、累積アウト枚数・・・枚

のように、各設定値ごとに累積のイン枚数及びアウト枚数を記憶してもよい。あるいは、設定変更が行われるごとに当該設定値でのイン枚数及びアウト枚数を記憶することに加えて、設定値ごとの累積のイン枚数及びアウト枚数を記憶することも可能である。

このように設定変更間の出玉情報(ログ)を記憶しておくことにより、遊技機10を回収した後、設定変更間でどの程度のイン枚数及びアウト枚数があったかを確認することができる。なお、どの設定値であったかは、後述する、設定に関する情報(変更前設定値、変更後設定値)を確認することで、設定値とイン枚数及びアウト枚数を紐づけて確認することができる。

【1621】

以上のようにして、イン枚数は毎遊技更新され、アウト枚数は払出しがあるごとに更新される。ただし、払出しがない遊技では、払出し枚数「0」のコマンドが送信されるので、アウト枚数に「0」を加算する処理を実行してもよい。

また、リプレイの停止表示時及び自動ベット時のカウント方法に応じて、以下のようにカウントすることが挙げられる。

リプレイの停止表示時には、

a) リプレイが停止表示した遊技のアウト枚数を「0」とし、次回遊技(リプレイの停止表示に基づき自動ベットされた遊技)でのイン枚数を「0」とする場合と、

b) 規定数(ベット数)「N」で遊技を行い、リプレイが停止表示した遊技のアウト枚数を「N」とし、次回遊技(リプレイの停止表示に基づき自動ベットされた遊技)でのイン枚数を「N」とする場合と

が挙げられる。

【1622】

なお、上記b)の場合において、

リプレイが停止表示した遊技における規定数(ベット数)及びアウト枚数、並びに次回遊技のイン枚数「N」は、「1」、「2」又は「3」のいずれかを示す(以下同じ)。

さらに、リプレイが停止表示した遊技における規定数(ベット数)「N」、当該遊技におけるアウト枚数「N」、及び次回遊技のイン枚数「N」は、すべて同一枚数となる。

具体的には、規定数「1」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技のアウト枚数は「1」となり、次回遊技でのイン枚数は「1」となる。

同様に、規定数「2」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技のアウト枚数は「2」となり、次回遊技でのイン枚数は「2」となる。

さらに同様に、規定数「3」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技

10

20

30

40

50

のアウト枚数は「3」となり、次回遊技でのイン枚数は「3」となる。

【1623】

そして、「イン枚数（1）」及び「アウト枚数（1）」は、上記a）の方法を採用した場合のイン枚数及びアウト枚数に相当する。

これに対し、「イン枚数（2）」及び「アウト枚数（2）」は、上記b）の方法を採用した場合のイン枚数及びアウト枚数に相当する。

この場合に、いずれの1つのカウント方法を採用してイン枚数及びアウト枚数に記憶してもよい。すなわち、イン枚数（1）及びアウト枚数（1）、あるいは、イン枚数（2）及びアウト枚数（2）のいずれか一方を記憶すればよい。

一方、記憶領域に余裕がある場合等には、イン枚数（1）、アウト枚数（1）、イン枚数（2）、及びアウト枚数（2）の各記憶領域を設け、それぞれを記憶することも可能である。

また、連続役物作動中及び役物作動中にリプレイが停止表示した場合には、たとえばリプレイが停止表示した遊技のアウト枚数及び次回遊技のベット枚数を「0」と定めることが挙げられる。

【1624】

全リール31の停止時にリプレイが停止表示すると、リプレイフラグ情報がメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信される。たとえばリプレイが停止表示した遊技ではリプレイフラグ情報「1」が送信され、リプレイが停止表示していない遊技ではリプレイフラグ情報「0」が送信される。サブ制御基板80は、リプレイフラグ情報を受信すると、この情報を一時的に記憶しておく。また、リプレイが停止表示した遊技では、払出しコマンドとして、払出し数が「0」である旨の払出しコマンドが送信される。

【1625】

このため、規定数「N」で遊技を行い、リプレイが停止表示した遊技では、払出しコマンド（払出し数「0」）とリプレイフラグ情報「1」とに基づいて、アウト枚数（1）の場合にはアウト枚数を「0」とし、アウト枚数（2）の場合にはアウト枚数を「N」とする。

また、上述したスタートスイッチ受付コマンドには、規定数情報（遊技開始時のベット数情報）が含まれる。

そして、次回遊技において、スタートスイッチ受付コマンドを受信したときに、規定数情報（たとえば規定数「3」）と、前回遊技で一時的に記憶したリプレイフラグ情報（「0」又は「1」）とに基づいて、イン枚数（1）の場合にはイン枚数を「0」とし、イン枚数（2）の場合にはイン枚数を「N」（たとえば「3」）とする。

【1626】

「RB作動時アウト枚数」は、連続役物であるRBが作動した遊技で払い出されたメダル枚数の総数に相当する。今回遊技がRB作動時であり、かつ払出しがあったときは、その払出し数を「RB作動時アウト枚数」に加算（更新）する。

「役物作動時アウト枚数」は、いずれかの役物（SB、RB、CB）が作動した遊技で払い出されたメダル枚数の総数に相当する。今回遊技がSB作動時、RB作動時、又はCB作動時のいずれであり、かつ払出しがあったときは、その払出し数を「役物作動時アウト枚数」に加算（更新）する。

なお、規定数「N」で遊技を行い、役物作動時にリプレイが停止表示したときは、たとえば、アウト枚数を「0」とカウントすることが挙げられる（ただし、これに限らず、アウト枚数を「N」とカウントしてもよい。）。

【1627】

「SB作動時遊技数」は、SBが作動した遊技回数（SB遊技の実行回数）の累計数に相当する。SB遊技（1遊技）が実行されるごとに、「SB作動時遊技数」が更新される。

「単RB作動時遊技数」は、RBが作動した遊技回数（RB遊技の遊技回数）の累計数に相当する。たとえば1回のRB遊技が実行され、5遊技が実行されたときは、「単RB作動時遊技数」に「5」が加算される。

「単ＣＢ作動時遊技数」は、ＣＢが作動した遊技回数（ＣＢ遊技の遊技回数）の累計数に相当する。単ＣＢ遊技（１遊技）が実行されるごとに、「単ＣＢ作動時遊技数」が更新される。

「ＢＢ作動時の一般遊技数」は、ＢＢ遊技が一般遊技とＲＢ遊技とからなる場合に、ＢＢ遊技中に実行された一般遊技回数（総数）に相当する。たとえば１回のＢＢ遊技で一般遊技が２０回実行されたときは、そのＢＢ遊技で「２０」が加算される。

【１６２８】

「ＢＢ作動時のＲＢ作動遊技数」は、上述したようにＢＢ遊技が一般遊技とＲＢ遊技とからなる場合に、ＢＢ遊技中に実行されたＲＢ遊技の遊技回数（総数）に相当する。

「ＭＢ作動時の一般遊技数」は、ＭＢ遊技が一般遊技とＣＢ遊技とからなる場合に、ＭＢ遊技中に実行された一般遊技回数（総数）に相当する。

「ＭＢ作動時のＣＢ作動遊技数」は、ＭＢ遊技が一般遊技とＣＢ遊技とからなる場合に、ＭＢ遊技中に実行されたＣＢ遊技の遊技回数（総数）に相当する。

「その他役物作動遊技数」は、たとえばその遊技機に特有の役物を設けた場合に、その役物が作動した遊技の遊技回数に相当する。

なお、以上の役物（ＳＢ、ＲＢ、ＣＢ）において、遊技機で該当する役物が設けられていない場合には、当該役物についてのアウト枚数や遊技数を記憶することはない。

このような設定変更間の出玉情報（ログ）を記憶しておくことにより、設定変更間で、各種の役物（ＲＢ、ＳＢ、ＣＢ）が作動した遊技数や各種の連続役物（１ＢＢ、２ＢＢ）が作動した遊技数がどの程度であったか等を、遊技機１０を回数した後に確認することができる。なお、どの設定値であったかは、後述する、設定に関する情報（変更前設定値、変更後設定値）を確認することで、設定値と各種の役物（ＲＢ、ＳＢ、ＣＢ）や各種の連続役物（１ＢＢ、２ＢＢ）が作動した遊技数とを紐づけて確認することができる。

【１６２９】

図１９２は、設定に関する情報と、電源断に関する情報とを示す図である。

図中、「（ａ）設定に関する情報」としては、設定変更時遊技数、変更前設定値、変更後設定値が挙げられる。これらは、たとえば上述したように、設定変更「２５６」回分を記憶可能とする。なお、設定変更回数が「２５６」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「１」回目から「２５６」回目までを記憶した後、「２５７」回目は、「１」回目のログの記憶領域に「２５７」回目のログを記憶（上書き）する。

「設定変更時遊技数」は、現在の設定値に変更されてからの累積遊技回数に相当する。したがって、設定変更時遊技数は、上限に到達していない限り、毎遊技記憶される。

設定変更が終了したときは、メイン制御基板５０から設定変更終了コマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、当該コマンドを受信したときに、変更前設定値及び変更後設定値の情報を更新する。設定変更終了コマンドは、たとえば図３９中、ステップＳ２４６及びＳ２４７の処理によりサブ制御基板８０に送信される。

また、上述したようにリセットスタートが実行されたときは、それまでの設定値に「１０」を加算した設定値を変更後設定値として記憶する。

【１６３０】

また、図中、「（ｂ）電源断に関する情報」において、「電源断時遊技数」とは、電源が投入されたときから電源断されるまで、何遊技実行されたか（総遊技回数、累積遊技回数）を記憶するものである。

たとえば、

電源断回数「１」：遊技回数「Ｎ１」

電源断回数「２」：遊技回数「Ｎ２」（「Ｎ１」を含む累計値）

電源断回数「３」：遊技回数「Ｎ３」（「Ｎ２」を含む累計値）

：

のように記憶していく。

ただし、これに限らず、電源が投入されるごとに、電源断までに何遊技実行されたかを記憶してもよい。

たとえば、

電源断回数「1」：遊技回数「N1」

電源断回数「2」：遊技回数「N2」（「N1」を含まない）

電源断回数「3」：遊技回数「N3」（「N1」及び「N2」を含まない）

：

のように記憶していくことが挙げられる。

換言すると、電源が投入されたときから電源断されるまで、何遊技実行されたかを、遊技機10を回収した後に確認することができる情報であればよく、どのような態様で記憶してもよい。

【1631】

また、「電源断間隔時間」とは、電源が投入された後、電源断されるまでの時間（正確には、時間に対応する値）を指す。

ここで、「フレーム処理」について説明する。

サブ制御基板（サブメイン制御基板）80は、起動後（サブ制御基板80のメインルーブ後）に、フレーム処理（「16ms毎処理」、「1フレーム処理」、「1フレーム毎処理」とも称する。以下同じ。）を実行している。サブ制御基板80で実行する処理は、16ms毎に1回行うフレーム処理と、16ms以内で行う1コマンド処理とを有する。フレーム処理としては、画像表示装置23が正常に動作しているか否かの監視、スピーカ22の音源アンプが正常に動作しているか否かの監視、電源投入時間の計測、サブサブ制御基板（画像制御基板）に送信する制御コマンドをコマンドバッファに記憶する処理、演出ボタンや十字キーの操作に基づくレベルデータや立ち上がりデータ等の生成、エラー時間やリール31の駆動時間の計測等が挙げられる。

【1632】

そして、電源投入後から電源断までのフレーム処理の回数をカウントすることで、電源投入後から電源断までの時間の目安を知ることが可能となる。たとえばフレーム処理が1回行われるごとに記憶領域の値を「1」加算する処理を実行することが挙げられる。

たとえば、

電源断回数「1」：フレーム処理の回数「x1」

電源断回数「2」：フレーム処理の回数「x2」（上記「x1」を含む累計値）

電源断回数「3」：フレーム処理の回数「x3」（上記「x2」を含む累計値）

：

のように記憶していく。

たとえば電源投入時間が「15」時間であるときは、フレーム処理の回数は「3,375,000」となる。

電源断回数と遊技回数及びフレーム処理の回数は、設定変更と同様に、たとえば電源断の回数として「256」回のログを記憶可能とすることが挙げられる。

なお、電源断の回数が「256」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「1」回目から「256」回目までを記憶した後、「257」回目は、「1」回目のログの記憶領域に「257」回目のログを記憶（上書き）する。

【1633】

以上のように、設定値の履歴を記憶することにより、市場において、どのような設定値が多く使用されたかを把握することが可能となる。

また、設定値ごとの稼働率（総遊技回数）を把握することが可能となる。

さらにまた、電源断に関する情報を知ることにより、連続通電時間を把握することが可能となる。連続通電時間を把握することで、各種制御基板や電源ユニット等の電子部品に求められる耐久性の設計等に役立てることができる。また、連続通電時間を把握することにより、各種制御基板や電源ユニット等の電子部品のユニットがリユースできるか否かを

10

20

30

40

50

把握することができる。

【1634】

図193は、デバイスに関する情報と、イベント情報とを示す図である。

図中、「(a) デバイスに関する情報」において、「電源投入時間(分)」は、電源がオンされていた時間値に相当する。上述したように、サブ制御基板80は、起動後に、フレーム処理を実行しているので、その処理回数をカウントし、さらには、「分」に換算した値を記憶する。

フレーム処理は、上述したように16msごとに実行されるので、フレーム処理の回数「3750」回が1分(60000ms)に相当する。したがって、たとえばフレーム処理ごとに第1の記憶領域に「1」を加算するようにし、第1の記憶領域にはフレーム処理の回数そのものを記憶しておく。そして、第1の記憶領域に記憶された値が「3750」に到達したときは、第2の記憶領域に「1」を加算する。これにより、第2の記憶領域には、分単位に換算した値が記憶される。また、第1の記憶領域の値が「3750」に到達し、第2の記憶領域に「1」を加算したときは、第1の記憶領域をクリアする(「0」にする)。そして、再度、フレーム処理ごとに第1の記憶領域に「1」を加算する。

【1635】

「総遊技回数」は、遊技機10が出荷されてからの総遊技回数に相当する。たとえば、遊技開始時にメイン制御基板50からサブ制御基板80に、当選情報(当選情報1(演出グループ番号)や、当選情報2(役物条件装置番号))が送信されてくるので、たとえば演出グループ番号を受信するごとに「1」加算する。ただし、これに限らず、たとえばスタートスイッチ受付コマンド等を受信するごとに「1」加算する方法でもよい。上述したように、3バイトの記憶領域を設け、カウント値が3バイトフルに到達するまでカウントすることが挙げられる。

【1636】

「セレクトカウンタ」は、メダルが手入れされた回数に相当する。通路センサ46がメダルを検知したときに、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対し、手入れコマンドを送信する。サブ制御基板80は、手入れコマンドを1回受信するごとに、セレクトカウンタに「1」を加算する。

なお、通路センサ46は、ブロック45によりメダル流路が形成されていない状況下であっても、メダル流路が形成されている状況下であっても、メダルが投入されるとメダルの投入を検出可能な位置にあるセンサである。一方、投入センサ44(44a、44b)は、ブロック45によりメダル流路が形成されていない状況下ではメダルの投入を検出できない位置にあり、かつ、メダル流路が形成されている状況下ではメダルの投入を検出できる位置にあるセンサである(通路センサ46の下流に位置するセンサである)。

【1637】

このように、通路センサ46の検知回数をカウントすることにより、投入センサ44の検知回数をカウントした場合よりも、ブロック45がどのような状況であってもメダルの投入をカウントできるため、遊技機10を回収した後に、セレクトの劣化具合を把握することができる。この情報に基づいて、通路センサ46や投入センサ44をリユースする可否かを判断することが可能となる。なお、通路センサ46ではなくセレクトに設けられたセンサであれば、他のセンサであってもよい。たとえば、投入センサ44(44a又は44bの少なくとも一方)の検知回数をカウントするような構成としてもよい。投入センサ44がメダルを検知したときには、投入センサ44よりも上流にある通路センサ46もメダルを検知していることが明らかだからである。このようにして、遊技機10を回収した後に、セレクトの劣化具合を把握することができる。

【1638】

「ホッパーモータ駆動時間」は、メダル払出し時間及び精算時間の合算値をホッパーモータ駆動時間に見立てて記憶するものである。ただし、これに限らず、ホッパーモータ36の駆動時間そのものを計測し、記憶してもよい。

実際のメダルの払出し中のときは、メイン制御基板50は、払出し中フラグを立てる(

10

20

30

40

50

オンにする)ようにする。たとえば、図49中、ステップS398に進んだ後、ステップS401で「No」となるまでの間、払出し中フラグをオンにすることが挙げられる。

精算中の場合も同様に、メイン制御基板50は、精算処理が終了するまで(クレジット数が「0」になるまで)、精算中フラグを立てる(オンにする)ようにする。

【1639】

そして、払出し中フラグがオフからオンになった旨のコマンド、及び払出し中フラグがオンからオフになった旨のコマンドを、メイン制御基板50からサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、払出し中フラグがオンになっている期間中のフレーム処理の回数をカウントし、記憶する。ここで記憶する記憶領域は、「ホッパーモータ駆動時間」とは別の記憶領域である。そして、フレーム処理回数が「3750」になったときに、「ホッパーモータ駆動時間」の記憶領域に「1」を加算する。これにより、「ホッパーモータ駆動時間」には、1分(6000ms)あたり「1」が加算される。

精算中フラグも同様である。

精算中フラグがオフからオンになった旨のコマンド、及び精算中フラグがオンからオフになった旨のコマンドを、メイン制御基板50からサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、精算中フラグがオンになっている期間中のフレーム処理の回数を、上記と同様に記憶する。

【1640】

「サブ入力カウンタ」は、サブ入力装置の押下回数の累積値に相当する。

ここで、「サブ入力装置」とは、たとえば第1に、第4実施形態で示すプッシュボタン、あるいは第7実施形態で示す操作ボタン24A、24B(図121)に相当する。これらのボタンは、「チャンスボタン」、「演出ボタン」、「決定ボタン」と称される場合もある。

また、「サブ入力装置」とは、たとえば第2に、図121中、操作ボタン24Aの左側に描画されている十字キー(「選択ボタン」とも称する。)に相当する。

プッシュボタンは、演出を発展させるときに操作するスイッチであり、メニュー画面等で選択した対象を決定するときには操作するスイッチとしても用いられる。

また、十字キーは、メニュー画面等でカーソル位置を動かすときに操作するスイッチである。

以下、これらのボタン、キー、スイッチ等を総称して「サブ入力装置」と称する。

【1641】

遊技中には、第4実施形態(図77~図82)、及び第7実施形態(図122~図125)に示すように、サブ入力装置の操作を促す演出が出力される場合がある。そして、たとえば図77に示したように、サブ入力装置は、有効でないとき(たとえば、リール31が回転しているとき、エラー画面が表示されているとき、サブ入力装置の操作を促す演出の終了後等)は、たとえ操作されてもその操作は無効となる。

しかし、サブ入力装置は、サブ制御基板80と電氣的に接続されており、遊技機10の電源が投入されており、遊技待機中又は遊技中であるときは、サブ入力装置が操作されたことが検知可能となっている。したがって、本実施形態では、サブ入力装置の有効/無効にかかわらず、操作されたことを検知したときは、操作回数をカウントする。サブ入力装置が操作されたか否かは、サブ入力装置の立ち上がりデータが「1」(オン)となったときに、操作されたと判断し、操作回数に「1」を加算する。そして、サブ入力装置の累計の操作回数を記憶する。サブ入力装置の立ち上がりは、サブ制御基板80で実行されるフレーム処理で検知される。

【1642】

なお、サブ入力装置のレベルデータに基づかずに立ち上がりデータに基づいて操作回数をカウントするので、サブ入力装置が長押しされても「+1」とカウントする。

また、サブ入力装置が有効であるときのみの操作回数を記憶してもよい。また、サブ入力装置ごとに分けて(たとえばプッシュボタンと十字キーとに分けて)、操作回数を記憶してもよい。

【1643】

ベットスイッチ回数は、ベットスイッチ40（1ベットスイッチ40a及び3ベットスイッチ40b）の操作が有効である状況下において、ベットスイッチ40が操作された回数に相当する。

ベットスイッチ40の操作が有効である状況下においてベットスイッチ40が操作されると（たとえば、図396中、ステップS2881で「Yes」と判断されたときは）、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対し、ベットスイッチ40に操作に基づく投入コマンドが送信される。サブ制御基板80は、この投入コマンドを受信したときに、ベットスイッチ回数に「1」を加算する。

【1644】

したがって、たとえば現在のベット数が「0」である状況下において、3ベットスイッチ40bが操作されたときは、投入コマンドがサブ制御基板80に送信され、ベットスイッチ回数が更新される。一方、たとえば現ベット数が「3」である状況下において、3ベットスイッチ40bが操作されたときは、投入コマンドはサブ制御基板80に送信されない。このため、ベットスイッチ回数は更新されない。

また、リプレイが停止表示し、自動ベットされている状況下において、いずれかのベットスイッチ40が操作されても、投入コマンドはサブ制御基板80に送信されない。このため、ベットスイッチ回数は更新されない。

【1645】

なお、ベットスイッチ40についても、サブ入力装置と同様に、有効な操作であるか否かにかかわらず、操作回数をカウントしてもよい。メイン制御基板50は、ベットスイッチ40が有効であるか否かにかかわらず、操作されたか否かを検知可能に構成されている。したがって、メイン制御基板50は、ベットスイッチ40の操作を検知したときは、サブ制御基板80に対し、ベットスイッチ操作コマンドを送信し、サブ制御基板80は、ベットスイッチ操作コマンドを受信したときはベットスイッチ回数に「1」を加算するようにすればよい。換言すると、たとえば、リール31が回転しているときやエラー画面が表示されているとき等、ベットスイッチ40の操作が無効な期間中にベットスイッチ40が操作された場合であっても、ベットスイッチ回数を更新可能としてもよい。

【1646】

「設定キー入力カウンタ」は、設定キースイッチ152がオン／オフされた回数に相当する。本実施形態では、設定キースイッチ152がオンにされた後、オフにされたとき（設定キースイッチの立ち下がりデータが「1」（オン）となったとき）に、設定キー入力カウンタに「1」を加算する。設定キースイッチ152がオフにされると、設定キースイッチ152の立ち下がりデータに係るコマンドは、メイン制御基板50からサブ制御基板80に送信される。このコマンドは、サブ制御基板80においてフレーム処理により検知される。設定キースイッチの立ち下がりデータがオンになるのは、設定変更処理終了時の他、設定確認終了時である。

なお、設定変更時には、設定キースイッチ152をオンにして電源を投入することにより実行するので、設定キースイッチの立ち上がりデータを検知することができない。このため、本実施形態では、設定キースイッチの立ち下がりデータを検知することにより、設定キースイッチ152の操作回数を正しく検知することができる。

なお、設定キー入力カウンタは、設定キースイッチの立ち下がりデータが「1」となったときに「1」を加算するように構成したが、これに限らず、設定キースイッチの立ち上がりデータが「1」となったときに「1」を加算するように構成してもよい。

【1647】

「リセット入力カウンタ」は、リセットスイッチ153（設定変更（リセット）スイッチ153）がオン／オフされた回数に相当する。本実施形態では、リセットスイッチ153の立ち上がりデータが「1」（オン）となったときに、リセット入力カウンタに「1」を加算する。リセットスイッチ153の立ち上がりデータに係るコマンドは、メイン制御基板50からサブ制御基板80に送信され、フレーム処理により検知される。

10

20

30

40

50

復帰可能エラー（ホッパーエンプティ（メダル無しエラー）、ドアオープンエラー（フロントドア開放時）、メダル詰まりエラー等）が発生し、エラー要因を除去した後、リセットスイッチ153を操作すると、復帰可能エラーが発生していないか（エラー要因が除去されたか）を判断し、復帰可能エラーが発生していないと判断されたときは、復帰可能エラー発生前の状態に復帰する。このように、リセットスイッチ153は、復帰可能エラーからの復帰時に操作される。また、上述したようにリセットスタート時にも操作される。さらにまた、設定変更スイッチと兼用しているときには、設定変更モードにおいて、設定値を選択する際にも操作される。

なお、リセット入力カウンタは、リセットスイッチ153の立ち上がりデータが「1」となったときに「1」を加算するように構成したが、これに限らず、リセットスイッチ153の立ち下がりデータが「1」となったときに「1」を加算するように構成してもよい。
【1648】

リセットスイッチ153の立ち上がりデータが「1」となったときに、リセット入力カウンタを更新するので、たとえば復帰可能エラーが発生していない状況下（たとえば、ルール31が回転しているときや、払出し処理を実行しているとき等）においてリセットスイッチ153が操作されても、リセット入力カウンタを更新する。

また、リセットスタート時には、リセットスイッチ153がオンにされた状況下で電源が投入されるので、リセットスイッチ153の立ち上がりデータは「1」（オン）にならない。すなわち、リセットスタート時にはリセット入力カウンタは更新されない。換言すれば、リセットスイッチ153の立ち下がりデータが「1」（オン）になってもリセット入力カウンタは更新されない。

さらにまた、たとえば、復帰不可能エラーが発生した場合には、割込み処理が禁止されるので、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対してコマンドを送信できない。このため、復帰不可能エラー中にリセットスイッチ153が操作されても、リセット入力カウンタの値は更新されない。ここで、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対してコマンドを送信できない状況として復帰不可能エラーが発生した場合を例に挙げたが、その他の状況（たとえば、電源がオンになった直後等）で、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対してコマンドを送信できない状況があってもよい。このように、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対してコマンドを送信できない状況においては、リセットスイッチ153が操作されても、リセット入力カウンタの値は更新されない。

なお、上述したように、リセットスイッチ153の立ち下がりデータが「1」となったときにリセット入力カウンタに「1」を加算するように構成してもよく、この場合には、リセットスタート時でもリセット入力カウンタに「1」を加算することができる。

【1649】

「ボリュームレベル毎の駆動時間」は、どのボリュームに設定されているときに、どれだけスピーカ22が駆動したかを示す時間に相当する。ここで、「ボリューム（音量）」は、図163で示したように、管理者モードにおけるボリューム（音量）と遊技者モードにおけるボリューム（音量）とが挙げられるが、ここでは、遊技者モードにおけるボリュームであるものとする。

【1650】

また、実際にスピーカ22の駆動時間（フレーム処理回数）をカウントし、本来の駆動時間を記憶することも可能であるが、本実施形態では、処理の簡素化のため、電源オンから電源オフまでの時間（単位は、分）を計測する。上述したように、第1に、フレーム処理回数をカウントし、記憶する。ここで記憶する第1の記憶領域は、「ボリュームレベル毎の駆動時間」とは別の記憶領域である。そして、フレーム処理のカウント値が「3750」になったときに、「ボリュームレベル毎の駆動時間」の記憶領域（第2の記憶領域）に「1」を加算する。これにより、「ボリュームレベル毎の駆動時間（第2の記憶領域）」には、1分（60000ms）あたり「1」が加算される。

【1651】

そして、「ボリュームレベル毎の駆動時間」は、ボリュームの数だけ備える。たとえば

ボリュームの数がボリューム「1」からボリューム「N」まで備える場合、
ボリューム「1」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）
ボリューム「2」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）
：
ボリューム「N」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）
のように、ボリュームごとに、駆動時間（電源オンの時間）を記憶する。

【1652】

以上のようにデバイスに関する情報を記憶することで、遊技機10を回収した後に、セレクトセンサや、ホッパーモータの劣化具合、耐久性等を把握することが可能となる。さらに、この情報に基づいて、これらの部材をリユースできるか否かを判断することが可能となる。

10

また、サブ入力装置、ベットスイッチ40、設定キースイッチ152、リセットスイッチ153の累積操作回数を知ることにより、これらの操作手段の劣化具合や耐久性を把握することが可能となる。さらにまた、使用頻度に応じて、リユースするか否かの判断を行うことが可能となる。

さらに、ボリュームレベル毎の駆動時間を知ることにより、最も用いられているボリューム、及び最も用いられていないボリュームを知ることができるので、今後の遊技機の設計に役立てることができる。

【1653】

図193（b）に示すイベント情報は、電源オン時、電源オフ時、設定変更時、設定確認時、及びリセットスタート時のそれぞれの日時（日付及び時刻）を記憶するものである。サブ制御基板80が備えるシステム時刻を用いて、イベント発生時の日時を記憶していく。どの程度の回数を記憶するかについては任意であるが、たとえば上述した設定変更と同様に、「256」回分のログを記憶可能とすることが挙げられる。

20

なお、イベント発生回数が「256」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「1」回目から「256」回目までを記憶した後、「257」回目は、「1」回目のログの記憶領域に「257」回目のログを記憶（上書き）する。

「電源オン時の日時」は、サブ制御基板80側で電源の投入を検知した時点での日時に相当する。

30

「電源オフ時の日時」は、サブ制御基板80側で電源断を検知した時点での日時に相当する。

【1654】

「設定変更時の日時」は、設定変更終了時に、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対し、設定変更終了コマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。たとえば図39中、設定変更処理が終了すると、ステップS246及びS247において設定変更終了コマンドがサブ制御基板80に送信される。このコマンドを受信した日時に相当する。

【1655】

「設定確認時の日時」は、設定確認終了時に、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対し、設定表示終了コマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。遊技待機中に設定キースイッチ152がオンにされると設定確認モード（設定確認状態、設定確認中）に移行し、図1中、たとえばメイン制御基板50の設定値表示LED73に現設定値が表示される。その後、設定キースイッチ152がオフにされると、設定確認モードを終了し、設定値表示LED73による設定値の表示が終了する。ここで、設定キースイッチ152のオフ（立ち下がりデータ）に基づいて、設定値の表示が終了した旨のコマンドがサブ制御基板80に送信されるので、このコマンドを受信した日時を、設定確認時の日時として記憶する。

40

「リセットスタート時の日時」は、リセットスイッチ153（設定変更（リセット）スイッチ153）がオンの状態で電源がオンにされると、メイン制御基板50からサブ制御

50

基板 80 に対し、リセットスタートコマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。

以上のようにイベント情報を記憶することで、電源のオン／オフ、設定変更（又は確認）、リセットスタートの頻度を把握することが可能となる。

【1656】

図 194 は、サブ制御基板 80 の RWM 83 に記憶するログのうち、毎遊技記憶するログ（図 190 に示すログ）の格納ビットの振分けを示す図である。図 194 は、3 リールの遊技機の例を示す。

図 194 に示すように、毎遊技記憶するログの記憶領域として、図中、（1）から（4）まで、2 バイトの記憶領域が 4 個設けられている（合計 8 バイト）。そして、上述したように、「70000」遊技に到達するまで毎遊技ログを記憶するので、必要な記憶容量は、「70000×8=560000（バイト）」となる。

【1657】

図中、（1）に示す 2 バイト記憶領域には、第 1 リール 31～第 3 リール 31 の停止受付位置、及び指示モニタ情報を記憶する。

停止受付位置は、図柄番号であるので、たとえば 20 図柄である場合には、「0」～「10100（B）」である。このため、各リール 31 ごとに、停止受付位置の記憶領域として 5 ビットが割り当てられている。

また、指示モニタ情報は、「0」又は「1」が記憶されることから、その記憶領域は 1 ビットである。

【1658】

また、図中（2）に示す 2 バイト記憶領域には、役物状態、押し順、当選情報 2、当選情報 1 が記憶される。

役物状態としては、たとえば SB は「01（B）」、RB は「10（B）」、CB は「11（B）」と割り当て、対応する値をこの 2 バイト記憶領域に記憶する。

押し順は、3 リールの場合には、「左中右」、「左右中」、・・・、「右中左」の 6 通りである。たとえば「左中右」を「001（B）」、「左右中」を「010（B）」、・・・、「右中左」を「110（B）」とすれば、6 通りの押し順を 3 ビットで記憶可能であるので、押し順の記憶領域として 3 ビットが割り当てられている。

【1659】

なお、本実施形態では、指示モニタ情報を 1 ビットの記憶領域に記憶したが、これに限らず、押し順と同じように 3 ビットの記憶領域とし、押し順指示番号「1」～「6」（「001（B）」～「110（B）」）のいずれかを記憶してもよい。このようにすれば、指示モニタ情報と押し順とを対比することにより、指示通りにストップスイッチ 42 が操作されたか否かを判別可能となる。この場合には、たとえば後述する製品固有情報の記憶ビット数を 2 ビット減らしたものとし、指示モニタ情報の記憶領域を 3 ビットとすればよい。

【1660】

当選番号 2（役物当選番号）は、記憶領域として 5 ビット設けられているため、役物当選番号として「31」種類まで記憶可能となる。たとえば、役物非当選は「0」、1BB 当選は「1」、RB 当選は「2」、MB 当選は「3」、・・・等と定めておき、サブ制御基板 80 は、役物当選番号を受信すると、当選番号 2 の記憶領域に格納する。

当選情報 1（演出グループ番号）の記憶領域は、6 ビット設けられている。たとえば図 26 に示す例では、演出グループ番号として「0」～「13」が設けられているが、この場合には、「13（D）=1101（B）」であるので、4 ビットで済む。当選情報 1（演出グループ番号）の記憶領域を 6 ビットとした場合には、演出グループ番号として「63」種類まで記憶可能となる。

【1661】

図中、（3）に示す 2 バイト記憶領域には、製品固有情報、RT 番号、違和感検知情報が記憶される。

10

20

30

40

50

製品固有情報は、この例では11ビットの記憶領域としているが、製品固有情報の種類に応じて適宜増減される。

また、RT番号として、4ビットの記憶領域を備える。たとえばRT0をRT番号「0」としたとき、RT15（「1111（B）」）まで記憶可能である。

違和感検知情報は、上述したように、正常時が「0」、異常時が「1」であるため、1ビットの記憶領域としている。

【1662】

図中、（4）に示す2バイト記憶領域には、第1リールすべりコマ数、第2リールすべりコマ数、第3リールすべりコマ数、役連状態、アウト枚数、イン枚数が記憶される。

たとえば図115の例では、最大すべりコマ数は「4」に設定されているので、「001（B）」～「100（B）」の範囲となる。よって、3ビットですべりコマ数を記憶可能であることから、第1リールすべりコマ数、第2リールすべりコマ数、第3リールすべりコマ数の記憶領域はいずれも3ビットに設定されている。このように、停止位置を記憶するのではなくすべりコマ数を記憶することにより、記憶領域を削減しつつ、停止位置を把握することができる。なお、記憶領域に余裕がある場合等においては、すべりコマ数に変えて停止位置を記憶してもよい。

【1663】

役連状態については、1BB又は2BBのいずれかの作動状態であるときには「1」が記憶され、それ以外は「0」が記憶されるので、1ビットの記憶領域となっている。

アウト枚数については、4ビットの記憶領域を備える。遊技機10における1遊技での最大払出し枚数は「15」枚であり、最大値「15（D）」＝「1111（B）」であるから、4ビットで記憶可能である。

イン枚数については、2ビットの記憶領域を備える。1遊技における最大ベット数は「3」枚であり、最大値「3（D）」＝「11（B）」であるから、2ビットで記憶可能である。

【1664】

図195は、サブ制御基板80のRWM83に記憶するログのうち、毎遊技記憶するログの格納ビットの振分けを示す図であって、4リールの遊技機の例を示す。4リールの遊技機としては、たとえば図59に示す構造が挙げられる。

図195の例においても、図194に示す例と同様に、4個の2バイトの記憶領域に、毎遊技、ログが記憶される。さらに、図194の例と同様に、「70000」遊技に到達するまで毎遊技ログを記憶するので、必要な記憶容量は、「70000×8＝560000（バイト）」となる。

図195中、（1）に示す2バイト記憶領域には、RT番号、第1～第3リールすべりコマ数が記憶される。

リール31が4個の場合でも、リール31の最大すべりコマ数は「4」である。したがって、4リールの場合のすべりコマ数についても3ビットで記憶可能である。

【1665】

図中、（2）に示す2バイト記憶領域には、違和感検知情報、第1～第3リール停止受付位置が記憶される。図194の例で示したように、リールの図柄数を「20」とすると、リール停止受付位置の記憶領域としては5ビット必要である。また、1つのリール31について停止受付位置の記憶領域を5ビットとしたとき、4リール分を1バイト内に記憶することができない。このため、図中（2）に示す1バイト記憶領域に第1～第3リール停止受付位置を記憶し、図中（3）に示す2バイト記憶領域中、「0」～「4」ビットに、第4リール停止受付位置を記憶している。

【1666】

図中（3）に示す2バイト記憶領域には、第4リール停止受付位置、当選情報2、当選情報1が記憶される。第4リール停止受付位置は、上記の第1～第3リール停止受付位置と同様である。また、当選情報1及び当選情報2についても3リールの場合と同様であり、当選情報1は演出グループ番号に相当し、当選情報2は役物当選番号に相当する。当選

10

20

30

40

50

情報 2 は、3 リールの場合と同様に 5 ビットの記憶領域であり、当選情報 1 は、3 リールの場合と同様に 6 ビットの記憶領域である。

【1 6 6 7】

図中（4）に示す 2 バイト記憶領域には、製品固有情報、指示モニタ情報、押し順、連役状態、役物状態、アウト枚数、及びイン枚数が記憶される。

製品固有情報は、3 リールの場合と異なり、1 ビットの記憶領域に設定している。

指示モニタ情報は、3 リールの場合と同様に、指示機能の作動の有無を示す情報であり、1 ビットの記憶領域である。

【1 6 6 8】

押し順は、5 ビットの記憶領域である。3 リールの場合の押し順は 6 択であるため、3 ビットで記憶可能である。これに対し、4 リールの場合の押し順は 24 択となるため、5 ビットで記憶可能となる（「0 0 0 0 1（B）」～「1 1 0 0 0（B）」）。

また、役連状態、役物状態、アウト枚数、イン枚数については、3 リールの場合と同様であるので説明を省略する。

以上のように、3 リールの場合及び 4 リールの場合のいずれも、4 個の 2 バイト領域に、図 190 に示すログを記憶可能である。そして、仮に「7 0 0 0 0」遊技まで記憶するのであれば、必要な記憶容量は「5 6 0」キロバイトとなる。

【1 6 6 9】

図 196（a）は、設定変更間の出玉情報（図 191）、及び設定に関する情報（図 192（a））のログの格納例を示す図である。

なお、図 196（a）におけるイン枚数及びアウト枚数は、たとえば図 191 中、イン枚数（1）及びアウト枚数（1）であるものとする。

以上の項目を記憶する場合、図 196 に示すように、変更前設定値及び変更後設定値の情報と、変更後設定値における「a）遊技回数」～「m）その他役物作動遊技数」の情報（累計値）を記憶する。そして、たとえば設定変更「2 5 6」回分のログを記憶する。

また、1 つの設定値について、たとえば「1 7 5 0 0」遊技数まで記憶可能となるように、a）～m）の各記憶領域の記憶容量が確保されている。

【1 6 7 0】

設定値を記憶する場合には、

設定 1 = 0 0 1（B）

設定 2 = 0 1 0（B）

：

設定 6 = 1 1 0（B）

とするが、

たとえば、

設定 1 = 0 0 0（B）

設定 2 = 0 0 1（B）

：

設定 6 = 1 0 1（B）

としてもよい。

【1 6 7 1】

また、設定値を変更していないが、リセットスタートが行われたときは、リセットスタート前の設定値を変更前設定値とし、リセットスタート後の設定値を変更後設定値とする。

たとえば、設定値 6（1 1 0（B））でリセットスタートしたときは、リセットスタート後の設定値は「6 + 1 0 0」であるので、「1 1 0 1 0 1 0（B）」を記憶する。

したがって、設定値 6 からリセットスタートした場合には、

変更前設定値 = 1 1 0（B）

変更後設定値 = 1 1 0 1 0 1 0（B）

となる。

なお、設定値 6（1 1 0（B））を、設定変更によって再度設定値 6 にした場合（設定

10

20

30

40

50

値の打ち直しをした場合)には、

変更前設定値 = 1 1 0 (B)

変更後設定値 = 1 1 0 (B)

となる。

このように構成することによって、変更前設定値と変更後設定値が同じ設定値(上記例では、設定値6)の場合であっても、設定変更によるものであるか、リセットスタートによるものであるかを遊技機10を回収した後に確認することが可能となる。

【1672】

図196(b)は、電源断に関する情報(図192(b))の記憶態様例を示す図である。たとえば工場出荷後に最初に電源が投入されたときは、電源断回数「0」に対応する記憶領域に、次に電源断されるまでの遊技数(電源断時遊技数)と、電源が投入されてから電源断されるまでの時間(フレーム処理回数)(電源断時時間間隔)を記憶する。

また、電源断回数が1回目以降の電源断時遊技数及び電源断時時間間隔は、電源が投入されるごとの電源断時遊技数及び電源断時時間間隔でもよく、あるいは、累積値であってもよい。

【1673】

たとえば、最初に電源が投入されたとき(電源断回数「0」)から電源断されるまでに「5000」遊技実行され、その間の時間が「10」時間であったとき(実際にはフレーム処理回数が記憶されるが、ここでは、説明の簡素化のため、時間換算で説明する。)は、図196(b)中、

$N1 = 5000$

$F1 = 10$

となる。

次に、電源が投入され(電源断回数「1」)、その後電源断されるまでに「6000」遊技実行され、その間の時間が「11」時間であったときは、図196(b)中、

$N2 = 6000$

$F2 = 11$

となる。

【1674】

これに対し、累積値を記憶する場合には、図196(b)中、

$N1 = 5000$

$F1 = 10$

$N2 = 5000 + 6000 = 11000$

$F2 = 10 + 11 = 21$

となる。

1回ごとに遊技数及び時間間隔を記憶してもよいし、累積値の遊技数及び時間間隔を記憶してもよい。

【1675】

続いて、以上の各種ログを含むRWM83に記憶されているデータのクリアについて説明する。

RWM83に記憶されるデータは、クリアされないデータと、それぞれ所定の条件を満たしたときにクリアされるデータとを有する。

図197は、RWM83に記憶された各種データのクリア条件を示す図である。なお、RWM83に記憶されているデータは、図197で例示したものに限られない。

また、たとえばクリアしないものとして、図197では5つを例示しているが、この5つに限定されるものではない。他のクリア条件におけるデータについても同様である。

【1676】

まず、クリア条件として「クリアしない」とは、初期出荷時や異常発生時を含めてデータをクリアしないことを意味する。

クリアしないデータとしては、図197に示す5つが挙げられる。

10

20

30

40

50

まず、「コールドスタートの要因となるカウント値」とは、コールドスタートを実行するか否かを判断するためのデータ（カウント値）である。これらは、所定のバッファ（一時記憶領域）に記憶されている。

ここで、「コールドスタート」とは、電源投入時にサブ制御基板 80 が所定の異常を検知した場合（前回の電源断時に異常を検知した場合を含む）には、RWM 83 の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して起動することである。コールドスタート時にクリアされるデータについては後述する（図 197 中、クリア条件の 3 番目に記載）。

【1677】

なお、電源投入時にメイン制御基板 50 がコールドスタートの要因となる所定の異常を検知した場合には、RWM 53 の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して起動するコールドスタートを実行する。したがって、メイン制御基板 50 はコールドスタートするが、サブ制御基板 80 はコールドスタートしない場合（ホットスタートする場合）、メイン制御基板 50 はコールドスタートしないがサブ制御基板 80 はコールドスタートする場合、メイン制御基板 50 及びサブ制御基板 80 の双方がコールドスタートする場合が挙げられる。

【1678】

コールドスタートの要因としては、
WDT（ウォッチドッグタイマ）がタイムアップしたとき
電源立上げ時の RWM 83 のチェックサムが異常であったとき
電源立上げ後に復帰するプログラムのアドレス（プログラムを再開するアドレス）が異常なアドレスであったとき
内蔵 RAM 展開エラー
等が挙げられる。

電源投入時にこれらのエラーを検知した場合には、RWM 83 の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して遊技機 10 を起動する。そして、これらのコールドスタート要因に係るカウント値は、クリアされることはない。

【1679】

「システムチェック用のカウント値」とは、システム（ハードウェア及びソフトウェア）が正常に作動しているか否かを判断するためのカウント値である。これらのカウント値は、所定のバッファに記憶されている。システムチェック用のカウント値としては、たとえば、

VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）に関する異常回数
電源投入回数
ハード乱数異常回数
ファンエラー回数
通信受信失敗回数
等が挙げられる。

「マスター音量値」とは、図 163（A）に示す、管理者モードで設定された音量値に相当する。

「ユーザーボリューム設定レベル」とは、図 163（B）に示す、遊技者モードで設定された音量値に相当する。

「デバイスカウンタ」は、各デバイスの入力回数や通電時間回数に相当する。ただし、デバイスには役物は含まれない。デバイスカウンタは、サブ制御基板 80 のメインループが起動した後は常時監視される。

【1680】

また、クリア条件として、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」のときにクリアする情報としては、

毎遊技記憶するログ（図 190 に示す情報）
設定変更間の出玉情報（図 191 に示す情報）

10

20

30

40

50

設定に関する情報（図 192（a）に示す情報）

電源断に関する情報（図 192（b）に示す情報）

総遊技回数（図 193（a）の「デバイスに関する情報」中の「総遊技回数」に相当）が挙げられる。

また、チェックサム異常やスタックポインタ異常が発生し、これらのログ（データ）がクリアされた場合には、チェックサム異常やスタックポインタ異常から復帰した後は、再度、ログの記憶を開始する。

これにより、毎遊技記憶するログや、設定変更間の出玉情報等のログは、設定変更処理が実行されてもクリアされることなく、スタック保存エリアのチェックサム異常やスタックポインタ異常が生じない限り、蓄積される。

10

【1681】

なお、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」のときにクリアする情報は、「コールドスタート時」、「チェックサム異常」、「設定変更」、「電源のオン／オフ」ではクリアされない。

また、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」が発生したときには、コールドスタートが実行された後に（設定変更を要せずに）サブ制御に関する各種処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよく、あるいは、設定変更がなされた後にサブ制御に関する処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよい。

【1682】

20

さらにまた、クリア条件として、「コールドスタート時」、又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報としては、

復帰用スタックポインタ

電源断復帰アドレス

設定値情報

変更前の設定値情報

メインコマンドの受信バッファに関する情報

エラー関連の情報

ユーザーボリューム機能のオン／オフ状態

省電力、多言語モード

タッチパネル情報

マイスロに関する情報

機器固有の遊技に関する情報（＊1）

が挙げられる。

なお、ここでの「チェックサム異常」とは、上述した「スタック保存エリアのチェックサム異常」以外のチェックサム異常を指す。

【1683】

サブ制御基板 80 は、電源断を検知すると、復帰用スタックポインタの保存処理、電源断復帰アドレスの保存、電源断処理済みフラグ（正常な電源断が行われたか否かを判断するためのフラグ）のセット、RWM 83 のチェックサム等を実行する。そして、電源投入時には、復帰用スタックポインタや電源断復帰アドレス等を参照する。

40

しかし、コールドスタート時やチェックサム異常時には、これらの復帰用スタックポインタや電源断復帰アドレス等をクリアする。

また、コールドスタート時やチェックサム異常時には、設定値情報、及び変更前の設定値情報をクリアする。したがって、これらのデータは起動時にはいずれも「0」となる。すなわち、変更前の設定値も「1」となる。

さらにまた、起動後にメイン制御基板 50 から送信されてくる設定値に基づいて、設定値情報（現在の設定値）を記憶する。

【1684】

さらに、サブ制御基板 80 は、メイン制御基板 50 から送信されてきたコマンドを、読

50

込みポインタ及び書込みポインタに基づいてコマンド格納バッファ（リングバッファ）に記憶する。これらのコマンド格納バッファ、読み込みポインタ及び書込みポインタを含むメインコマンドの受信バッファに関する情報は、コールドスタート時やチェックサム異常時にクリアされる。

また、遊技機 10 では、エラー発生時には発生したエラーの種類等を記憶しておくが、このエラー関連の情報についても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。

【1685】

「ユーザーボリューム機能のオン／オフ状態」とは、図 163 に示す遊技者モードの音量設定を有効にするか否かの情報に相当する。

さらに、遊技機 10 では、省電力のモード設定や、言語のモード設定を記憶しておくが、これらの「省電力、多言語モード」のデータについても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。

また、「タッチパネル情報」とは、タッチパネルにより現在どの操作が行われているかの情報であり、当該情報もコールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。

「マイスロに関する情報」とは、スマートフォンを用いて、演出をカスタマイズしたり、前回遊技の続きから遊技を行うため等のサービス（マイスロ）において、ユーザーにより設定された演出のカスタマイズ情報や、今回の遊技開始時からの遊技履歴情報に相当する。これらの情報についても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。

【1686】

「機器固有の遊技に関する情報」は、その種類に応じて、クリア条件が異なる。機器固有の遊技に関する情報は、コールドスタート時又はチェックサム異常時にクリアされる情報（図中、「*1」）と、設定変更でクリアされる情報（図中、「*2」）と、電源のオン／オフでクリアされる情報（図中、「*3」）とが挙げられる。

なお、「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報は、「スタック保存エリアのチェックサム異常」又は「スタックポインタ異常」が発生したときにもクリアされるように構成されていてもよく、あるいは、クリアされないように構成されていてもよい。一方、「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報は、「設定変更」や「電源のオン／オフ」ではクリアされない。

「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときは、設定変更を要せずにサブ制御に関する各種処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよく、あるいは、設定変更がなされた後にサブ制御に関する処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよい。

【1687】

クリア条件として、「設定変更でクリア」する情報としては、
機器固有の遊技に関する情報（*2）
設定確認、精算中に関する情報
ランプに関する情報
リールに関する情報
が挙げられる。

「設定確認、精算に関する情報」とは、設定確認中であることを示すフラグの情報、精算中であることを示すフラグの情報、精算枚数の情報等である。

「ランプに関する情報」とは、サイドランプ、バックランプ、下パネルランプ、3ベットボタンランプ、ストップスイッチランプ等の各ランプに関する情報であって、点灯させる（オン）か点灯させない（オフ）かを示す情報に相当する。また、フルカラーの点灯態様を有するランプの場合には、RGB（色）情報に相当する。

通常の電源のオン／オフのみでは、ランプに関する情報はクリアされず、通常の電源復帰後に、電源断前の続きから各種ランプが点灯できるように構成されている。これに対し、設定変更が行われた場合には、電源断前の続きから各種ランプを点灯させる必要がない

10

20

30

40

50

ことから、ランプに関する情報をクリアする。

【1688】

「リールに関する情報」とは、押し順の情報、回転中フラグ（どのリールが回転中であることを示す情報）、停止受付位置、停止位置等の情報等である。これらの情報は、上述した、毎遊技記録するログ（図194、図195）とは異なり、たとえば一時的に情報を記憶しておくための記憶領域（バッファ）等の情報である。

「メイン状態の情報」とは、RT情報や遊技状態（メイン遊技状態等）等である。

なお、押し順の情報、停止受付位置、RT情報は、遊技の進行上必要な情報であり、図190に示すログとは異なる。

また、クリア条件として「電源のオン／オフでクリア」する情報としては、上述したように、機種固有の遊技に関する情報の一部（図中、「*3」）が挙げられる。

なお、「設定変更でクリア」する情報は、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、「スタックポインタ異常」、「コールドスタート時」、「チェックサム異常」のときにもクリアされるように構成してもよく、あるいは、クリアされないように構成してもよい。一方、「設定変更でクリア」する情報は、「電源のオン／オフ」ではクリアされない。

【1689】

以上のように、重要なログ（毎遊技記憶するログ、設定変更間の出玉情報、設定に関する情報、電源断に関する情報、総遊技回数）は、電源のオン／オフや設定変更では消去されないので、遊技機10が市場に設置された後、これらのログを蓄積することができる。

【1690】

以上、本発明の第11実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）図197において、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、スタックポインタ異常時にクリアするデータとして、毎遊技記憶するログ、設定変更間の出玉情報、設定に関する情報、電源断に関する情報、総遊技回数の5つを例示したが、これに限られず、図190～図193のログのすべてを、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、スタックポインタ異常時にクリアするように構成してもよい。

また、図190～図193のログの少なくとも一部は、いかなる場合でもクリアしないように構成してもよい。

さらにまた、図190～図193のログの少なくとも一部は、コールドスタート時やチェックサム異常でクリアするように構成してもよい。

さらに、図190～図193のログのうちの少なくとも一部は、設定変更でクリアするように構成してもよい。

また、図190～図193のログのうちの少なくとも一部は、電源のオン／オフでクリアするように構成してもよい。

【1691】

（2）図194及び図195に示す4個の2バイト記憶領域は例示である。毎遊技記憶するログの種類やそのデータの大きさに応じて、1遊技あたりの記憶領域の大きさは異なる。したがって、1遊技あたり2～3個の2バイト記憶領域でもよく、1遊技あたり5～6個の2バイト記憶領域でもよい。

【1692】

（3）遊技の途中（たとえば第一停止後、第二停止前）に電源断され、設定変更が行われた後、起動した場合には、たとえば以下のように処理することが挙げられる。

この場合、電源断される前にログとして記憶したデータについてはそのまま保持し、設定変更後の遊技では、次の記憶領域（格納領域）にログを記憶することが挙げられる。

あるいは、電源断された遊技においてすでに当該遊技のログを記憶していた場合には、当該ログを消去することが挙げられる。

また、総遊技回数のカウントでは、遊技の途中で電源断された遊技についてもカウントする方法と、遊技の途中で電源断された遊技についてはカウントしない方法とが挙げられる。

10

20

30

40

50

【1693】

(4) 第11実施形態の冒頭でも述べたが、本発明は、スロットマシン10に限らず、ぱちんこ遊技機についても適用することが可能である。

ぱちんこ遊技機において、サブ制御基板のRWMにログを記憶するための記憶領域を設け、スロットマシン10と同様に、毎遊技又はイベント発生時ごとにログを記憶することが挙げられる。

なお、ぱちんこ遊技機のサブ制御基板上にもRWMが設けられているものとする。また、ぱちんこ遊技機のサブ制御基板上にもバックアップ電池（バックアップ手段）が搭載されているものとする。

【1694】

また、ぱちんこ遊技機における「一遊技（単位遊技）」の開始及び終了タイミングは、以下の通りである。

まず、ぱちんこ遊技における一遊技の開始タイミングとしては、遊技球が遊技領域内に設けられた始動口532に入賞した時、遊技球が始動口532に入賞し、かつ、始動口スイッチ533がオンになった時、特別図柄表示装置531の変動が開始した時のいずれかとなることが挙げられる。

また、一遊技の終了のタイミングとしては、特別図柄表示装置531の変動が終了し、特別図柄が停止表示された時となることが挙げられる。

【1695】

ぱちんこ遊技機において記憶するログとしては、以下のものが挙げられる。

アウト球数（累計値、及び／又は設定変更間）

セーフ球数（累計値、及び／又は設定変更間）

大当たり中セーフ球数

設定変更時遊技数（図192（a）と同じ）

変更前設定値（図192（a）と同じ）

変更後設定値（図192（a）と同じ）

電源断時遊技数（図192（b）と同じ）

電源断間隔時間（図192（b）と同じ）

電源投入時間（分）（図193（a）と同じ）

総遊技回数（図193（a）と同じ）

払出装置524（図100）の賞球払出しモータの駆動時間（図193（a）における「ホッパーモータ駆動時間」に準ずる）

サブ入力カウンタ（図193（a）と同じ）

設定キー入力カウンタ（図193（a）と同じ）

RAMクリアスイッチ入力カウンタ（図193（a）と同じ）

ボリュームレベル毎の駆動時間（図193（a）と同じ）

イベント情報（図193（b）と同じ）

【1696】

さらに、パチンコ遊技機特有のログとして、

発射装置の作動回数

演出可動物（演出役物）の作動回数

特別電動役物（アタッカー）の作動回数

普通電動役物（電チュー）の作動回数

その他、各種可動部材の作動回数（たとえば、電源がオンされたことに伴って一定の動作を行うことで遊技球の流路を振り分ける振り分け部材や、大入賞口内に設けられたV入球口（入球することにより大当たりを作動させたり、確率変動機能を作動させたりする入球口）への入球を容易又は困難な位置に可動する可動部材等）

について、ログを記憶することが挙げられる。

なお、スロットマシン 10 についても演出可動物（演出役物）が設けられる場合があるので（たとえば、画像表示装置 23 の前面に設けられたシャッター等）、このようなスロットマシン 10 については演出可動物（演出役物）の作動回数をログとして記憶してもよい。

【1697】

さらに、上記ログの少なくとも一部は、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、又はスタックポインタ異常でクリアするように構成してもよい。

あるいは、上記ログの少なくとも一部は、いかなる場合でもクリアしないように構成してもよい。

また、上記ログの少なくとも一部は、コールドスタート時やチェックサム異常でクリアするように構成してもよい。

さらにまた、上記ログのうちの少なくとも一部は、設定変更でクリアするように構成してもよい。

さらに、上記ログのうちの少なくとも一部は、電源のオン／オフでクリアするように構成してもよい。

【1698】

（5）スロットマシン 10 又はぱちんこ遊技機のいずれであっても、記憶したログについては、

a) ホール管理者が操作する管理者メニュー（図 162（a）のようなもの。「店長モード」とも称される。）では、ログを一切画像表示（確認）できないように構成する

b) 管理者メニューにおいて、所定の操作を行うことにより、少なくとも一部のログを画像表示可能に構成する

c) 管理者メニューとは別のログ確認モード（ログ表示メニュー）を設け、所定の操作を行うことでログ確認モードに移行し、少なくとも一部のログを画像表示可能に構成することが挙げられる。

上記 a) の場合には、遊技機 10 の製造メーカーが遊技機 10 を回収した後、所定の操作によりログを確認できるようにする。このように、ホールの管理者であってもログを確認できないように構成すれば、ログのセキュリティ性を高めることができる。また、ログにアクセスしにくくすることで、たとえばゴト行為によりログの内容を改ざんすることも困難にすることができる。

また、上記 b) の場合には、ホールの管理者（店長）が遊技機 10 の挙動に対して何らかの疑義を抱いた場合等に、ログを確認可能であるので、ゴト行為が行われていないか等を確認することができる。

さらにまた、c) の場合には、たとえば電源投入時に所定の操作を行うことにより、ログ確認モードに移行することが挙げられる。このように構成することで、ログ確認モードへの移行方法を知っている者だけが、ログを確認可能とすることができる。

【1699】

また、たとえば管理者メニューでは、エラー情報（過去に発生したエラー内容の一覧等）を画像表示可能であるが、この場合に、イベント情報（図 193（b））の少なくとも一部を、エラー情報と一緒に表示可能に構成してもよい。

イベント情報の少なくとも一部を表示する場合には、イベント情報のすべてを表示可能としてもよく、あるいは、最新のイベント情報から遡ってたとえば「5」～「10」個程度を表示可能としてもよい。

さらにまた、管理者メニューにおいて、エラー情報とともに、図 190～図 192、図 193（a）に示す少なくとも 1 種類のログを表示可能としてもよく、あるいは、図 190～図 193 に示すすべてのログを表示可能としてもよい。

【1700】

（6）第 1～第 11 実施形態、及び第 1～第 11 実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

【1701】

＜第 1 2 実施形態＞

第 1 2 実施形態は、当選している特別役（MB）の入賞をストップスイッチ 4 2 の押し順によって回避する仕様のスロットマシンである。

本実施形態では、「特別役（役物）」は、「CB（第二種特別役物）」及び「MB（第二種役物連続作動装置。第二種ビッグボーナス、2 種 BB、2 BB とも称する。）」を備える。したがって、「特別遊技」は、「CB 遊技」及び「MB 遊技」を備える。

【1 7 0 2】

MB 遊技中（MB 作動時）は、「CB」が連続作動する。すなわち、MB 遊技中は、CB 遊技が連続して実行される。

また、CB 遊技中（CB 作動時）は、役抽選手段 6 1 による抽選結果にかかわらず、すべての小役に当選した状態になるとともに、特定のリール 3 1（本実施形態では、左リール 3 1）について、ストップスイッチ 4 2 の操作が検知された瞬間からリール 3 1 が停止するまでの時間が 7 5 m s 以内になる。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 の操作が検知された瞬間から左リール 3 1 が停止するまでの最大移動図柄数が 1 図柄になる。さらにまた、CB 遊技は、1 遊技で終了する。

【1 7 0 3】

さらに、MB 遊技は、メダルの獲得枚数（払出し枚数、付与数）の累計が 1 3 枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数の累計が 1 3 枚を超えると終了する。すなわち、MB 遊技の終了条件は、メダルの獲得枚数の累計が 1 3 枚を超えたことに設定されている。

そして、CB 遊技が終了した場合において、MB 遊技の終了条件を満たすときは、MB 遊技を終了して、非内部中（非 RT）に移行する。

【1 7 0 4】

これに対し、CB 遊技が終了した場合において、MB 遊技の終了条件を満たさないときは、再度、CB 遊技が実行される。このようにして、MB 遊技中は、CB 遊技が連続して実行される。

なお、CB に対応する図柄組合せ（CB 作動図柄）は設定されていない。このため、MB 遊技中は、CB に対応する図柄組合せが停止表示することなく、CB 遊技が連続して実行される（CB が連続作動する）。

【1 7 0 5】

また、CB 遊技中は、規定数（遊技を開始可能なメダルのベット数）が 2 枚になるとともに、配当（対応する図柄組合せが停止表示したときのメダルの払出し枚数）が 2 枚に設定された小役が入賞するように、リール 3 1 の停止制御が行われる。

したがって、MB 遊技中（MB 作動時、CB 連続作動時）は、毎遊技、2 枚のメダルをベットして、2 枚のメダルが払い出される（2 枚 IN、2 枚 OUT となる）ので、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となる。

そして、MB 遊技中に、CB 遊技が 7 回実行されると、MB 遊技中におけるメダルの払出し枚数の累計が 1 4 枚となり、1 3 枚を超えるので、MB 遊技の終了条件を満たし、その後、非内部中（非 RT）に移行する。

【1 7 0 6】

また、本実施形態では、後述する図 2 0 0 に示すように、「MB」は、「MB 0 1」～「MB 0 3」の 3 種類を備えるが、後述する図 2 0 6 に示すように、役物条件装置は、「MB 条件装置」の 1 種類のみである。

さらに、「MB 条件装置」の当選役は、「MB 0 1」～「MB 0 3」に設定されており、「MB 条件装置」の作動時には、当選役である「MB 0 1」～「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示可能（入賞可能）となる。

そして、「MB 条件装置」の作動時に、「MB 0 1」～「MB 0 3」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、MB 入賞となり、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、MB 遊技（MB 作動時）に移行する。

【1 7 0 7】

また、本実施形態においても、他の実施形態と同様に、役抽選手段 6 1 は、抽選により

10

20

30

40

50

「当選番号」を決定する。このため、役抽選手段 6 1 は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称する。さらに、当選番号を決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。そして、条件装置番号を生成すると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止表示（役が入賞）可能となる。

【1708】

また、「条件装置番号」は、「役物条件装置番号」と、「小役及びリプレイ条件装置番号」とを備える。

さらにまた、「役物条件装置番号」は、特別役（役物）に対応する条件装置番号であり、本実施形態では、後述する図 206 に示すように、「1」のみを備える。

さらに、「小役及びリプレイ条件装置番号」は、小役又はリプレイに対応する条件装置番号であり、本実施形態では、後述する図 207～図 218 に示すように、「1」～「56」を備える。

【1709】

また、「特別役当選」は、「役物条件装置作動」とも称する。たとえば、「MB 当選」は、「MB 条件装置作動」とも称する。

さらにまた、「小役当選」は、「小役条件装置作動」とも称し、「リプレイ当選」は、「リプレイ条件装置作動」とも称する。たとえば、「小役 A 1 当選」は、「小役 A 1 条件装置作動」とも称する。

【1710】

また、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選したときは、その特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する（その特別役が入賞する）まで、その特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

さらにまた、特別役に当選したが、その特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示していないときを「内部中」と称する。すなわち、特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」と称する。

【1711】

これに対し、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選していない遊技を「非内部中」と称する。すなわち、特別役の当選情報を持ち越していない遊技を「非内部中」と称する。

本実施形態では、特別役に当選した当該遊技については「非内部中」に含めるが、特別役に当選した当該遊技を「内部中」に含めてもよい。

「MB」は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役であり、「MB」に当選したが、「MB」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示していないときを「MB 内部中」と称する。

【1712】

また、「特別遊技」は、「役物作動」とも称する。たとえば、「MB 遊技」は、「MB 作動」とも称する。

さらにまた、「役物未作動時」には、役物条件装置が作動したが、作動した役物条件装置に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示していない状態を含むものとする。

たとえば、MB 条件装置が作動していないときや、MB 条件装置が作動したが、MB に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示していないときは、「MB 未作動時」と称する。すなわち、MB に当選していないときや、MB に当選したが、MB に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示していないとき（MB 内部中）は、MB 未作動時である。

【1713】

また、「メダルの払出し枚数の期待値」は、その遊技状態で抽選対象となるすべての条件装置について、「条件装置の当選確率」×「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」×「入賞時の払出し枚数」の総和により算出される値を指す。

さらに、ストップスイッチ 42 の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ 42 が操作された場合における「メダルの払出し枚

10

20

30

40

50

数の期待値」を指す。

たとえば、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作されれば、作動した条件装置に含まれる当選役が常に(100%の確率で)入賞する場合、「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」=「1」として、「メダルの払出し枚数の期待値」を算出する。

【1714】

また、「出玉率」は、メダルの払出し枚数の期待値をベット数で割った値(「メダルの払出し枚数の期待値/ベット数」)を指す。

さらに、ストップスイッチ42の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ42が操作された場合における「出玉率」を指す。

「出玉率」が「1」であるときはメダルが維持される状態であり、「出玉率」が「1」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「出玉率」が「1」未満であるときはメダルが減少する状態である。

【1715】

また、「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、本実施形態では、設定1～設定6の6段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者の有利度が高くなるようにしている。

さらにまた、電源がオフの状態、設定キースイッチ152をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態(設定変更モード)に移行する。このとき、RWM53の所定の記憶領域を初期化する初期化处理(RWMクリア処理)が実行される。

さらに、電源がオンの状態で、設定キースイッチ152をオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)に移行する。

【1716】

また、本実施形態では、後述する図219～図220に示すように、「有利区間」の開始条件は、非有利区間において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」(リプレイA条件装置)～当選番号「27」(小役C6条件装置)、又は当選番号「76」(小役E条件装置)～当選番号「79」(小役H条件装置)のいずれかに当選(決定)したことに設定されている。

すなわち、非有利区間において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」(リプレイA条件装置)～当選番号「27」(小役C6条件装置)、又は当選番号「76」(小役E条件装置)～当選番号「79」(小役H条件装置)のいずれかに当選すると、有利区間に移行する。

【1717】

また、本実施形態では、「有利区間」の終了条件は、差数カウンタ値が「2400(D)」を超えたこと、有利区間クリアカウンタ(有利区間中の遊技回数)が「1500(D)」に到達したこと、又は報知遊技(AT)が終了したことに設定されている。

すなわち、有利区間における差枚数が「2400枚」を超えるか、有利区間における遊技回数が「1500遊技」に到達するか、又は報知遊技(AT)が終了すると、有利区間は終了し、非有利区間に移行する。

【1718】

また、本実施形態では、後述する図219～図220に示すように、たとえば「設定1」の場合、非RTかつ非内部中において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」(リプレイA条件装置)～当選番号「27」(小役C6条件装置)、又は当選番号「76」(小役E条件装置)～当選番号「79」(小役H条件装置)のいずれかに当選する確率は、「57736/65536」である。

したがって、有利区間が終了して非有利区間に移行しても、その後、1遊技～2遊技で、当選番号「1」(リプレイA条件装置)～当選番号「27」(小役C6条件装置)、又は当選番号「76」(小役E条件装置)～当選番号「79」(小役H条件装置)のいずれかに当選して、有利区間に移行することとなる。

10

20

30

40

50

【1719】

また、本実施形態では、役抽選手段61による抽選で、当選番号「3」（リプレイC条件装置）～当選番号「9」（リプレイE条件装置）のいずれかに当選（決定）したときに、AT抽選を実行する。「リプレイC条件装置」～「リプレイE条件装置」は、作動（当選）する確率が比較的強く設定されており、「レアリプレイ」などと称されるものである。「リプレイC条件装置」～「リプレイE条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「10%」に設定されている。

【1720】

さらにまた、本実施形態では、役抽選手段61による抽選で、当選番号「76」（小役E条件装置）に当選（決定）したときにも、AT抽選を実行する。「小役E条件装置」は、作動（当選）する確率が比較的強く設定されており、「レア役」又は「レア小役」などと称されるものである。「小役E条件装置」の作動時におけるAT抽選の当選確率は「20%」に設定されている。

また、AT抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。そして、報知遊技の実行権利を有している場合において、報知遊技の開始条件を満たすと、報知遊技が開始される。

【1721】

また、本実施形態では、報知遊技の遊技回数の初期値は「50遊技」に設定されている。報知遊技の実行権利が付与され、報知遊技の開始条件を満たすと、「50遊技」にわたって報知遊技が実行される。

さらにまた、報知遊技の実行権利を既に有している場合において、AT抽選に当選したときは、報知遊技の実行権利の個数が上乗せ（加算）される。たとえば、報知遊技の実行権利を2個有する場合には、「（50遊技+50遊技＝）100遊技」にわたって報知遊技を実行可能となる。

【1722】

さらに、報知遊技の実行中にAT抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が上乗せ（加算）される。たとえば、報知遊技の残り遊技回数が「20遊技」のときにAT抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が「（20遊技+50遊技＝）70遊技」となる。

また、本実施形態においても、他の実施形態と同様に、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。したがって、本実施形態において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行する場合は、有利区間であるものとする。

【1723】

図198は、本実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。

図198に示すように、本実施形態においても、他の実施形態と同様に、各リール31は、「20コマ」からなる。

また、図198では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール31において、図柄番号「0番」の図柄は、「リプレイ」である。

【1724】

また、本実施形態では、MB遊技中（MB作動時、CB連続作動時）の特定のリール31（本実施形態では、左リール31）を除き、ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間からリール31が停止するまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、MB遊技中の特定のリール31を除き、ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間からリール31が停止するまでの最大移動図柄数が4図柄となる。

【1725】

一方、MB遊技中の特定のリール31については、ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間からリール31が停止するまでの時間が75ms以内に設定されている。これにより、MB遊技中の特定のリール31については、ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間からリール31が停止するまでの最大移動図柄数が1図柄となる。

【1726】

たとえば、MB未作動時において、左リール31の1番の「小BAR」が有効ラインを通過する直前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、最大で、当該図柄から4図柄移動して、5番の「リプレイ」まで、有効ラインに停止可能となる。

したがって、1つのリール31上で、特定図柄を5図柄間隔で4個配置すれば、どのタイミングでストップスイッチ42が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。

【1727】

具体的には、左リール31において、「小BAR」は、1番、6番、11番及び16番に配置されている。すなわち、左リール31における「小BAR」は、5図柄間隔4個配置である。したがって、MB未作動時においては、左リール31について、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、常に、有効ライン上に「小BAR」を停止させることができる。

このように、どのタイミングでストップスイッチ42が操作されても、対象図柄を常に有効ラインに停止させることができる図柄配置を「PB=1」配置と称する。

これに対し、適切なタイミングで（有効ラインから最大移動図柄数の範囲内で）ストップスイッチ42が操作されなければ、対象図柄を有効ラインに停止させることができない図柄配置を「PB≠1」配置と称する。

【1728】

そして、左リール31では、「小BAR」の他に、「ベル」及び「リプレイ」も、それぞれ「PB=1」配置である。

また、左リール31において、3番の「大BAR」、8番の「赤7」、13番の「シンボル」、18番の「青7」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。したがって、MB未作動時には、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、左リール31の「大BAR」、「赤7」、「シンボル」又は「青7」のいずれかを有効ラインに停止させることができる。

【1729】

同様に、左リール31において、2番及び7番の「スイカ」、並びに12番及び17番の「blank」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。したがって、MB未作動時には、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、左リール31の「スイカ」又は「blank」を有効ラインに停止させることができる。

【1730】

また、中リール31では、「ベル」及び「リプレイ」は、それぞれ「PB=1」配置である。

さらにまた、中リール31において、3番の「大BAR」、8番の「小BAR」、13番の「青7」、18番の「シンボル」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

さらに、中リール31において、1番、6番及び16番の「blank」、並びに11番の「赤7」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

同様に、中リール31において、2番、7番及び17番の「スイカ」、並びに12番の「マーク」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

【1731】

また、右リール31では、「小BAR」、「ベル」及び「リプレイ」は、それぞれ「PB=1」配置である。

さらにまた、右リール31において、3番の「大BAR」、8番の「赤7」、13番の「シンボル」、18番の「青7」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

さらに、右リール31において、4番及び19番の「スイカ」、並びに9番及び14番の「blank」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

【1732】

図199は、表示窓18と、各リール31の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

10

20

30

40

50

本実施形態においても、他の実施形態と同様に、表示窓18から、3個のリール31が見えるように配置され、さらに、各リール31の3個の図柄が見えるように配置されている。これにより、表示窓18から、合計9個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。図柄位置の称呼（たとえば、「左上段」など）については、第1実施形態の図3（B）に図示した通りである。

【1733】

また、「有効ライン」とは、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

本実施形態における有効ラインは、図199に示すように、「左上段」－「中中段」－「右中段」を通る屈曲ラインのみであり、これ以外は無効ラインである。

10

【1734】

図200～図205は、本実施形態における役（役抽選手段61で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（配当（利益）が付与される）。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は0枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

20

【1735】

図200に示すように、本実施形態の遊技状態としては、役物未作動時（MB未作動時）、及びCB作動時（MB作動時）が挙げられる。そして、役物未作動時の規定数は「3」枚に設定され、CB作動時の規定数は「2」枚に設定されている。

図200～図205において、「3枚」とは、役物未作動時に相当し、「2枚」とは、CB作動時に相当する。

【1736】

図200に示す役番号「1」～「12」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として、「MB01」～「MB03」の3種類を備えている。

30

図200に示すように、「MB01」～「MB03」は、規定数3枚時（役物未作動時）には、対応する図柄組合せが停止表示（入賞）可能となるが、規定数2枚時（CB作動時）には、対応する図柄組合せが停止表示しない。

【1737】

また、「MB01」に対応する図柄組合せは、役番号「1」～「4」の4種類を備え、「MB02」に対応する図柄組合せは、役番号「5」～「8」の4種類を備え、「MB03」に対応する図柄組合せは、役番号「9」～「12」の4種類を備えている。

ここで、「MB01」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「小BAR」は「PB=1」配置であり、中リール31の「リプレイ」も「PB=1」配置であり、右リール31の「青7」、「赤7」、「大BAR」及び「シンボル」もこれら4図柄合算で「PB=1」配置である。よって、「MB01」に対応する図柄組合せは、「PB=1」配置である。

40

【1738】

また、「MB02」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「小BAR」は「PB=1」配置であり、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」及び「シンボル」もこれら4図柄合算で「PB=1」配置であり、右リール31の「小BAR」も「PB=1」配置である。よって、「MB02」に対応する図柄組合せも、「MB01」に対応する図柄組合せと同様に、「PB=1」配置である。

【1739】

さらにまた、「MB03」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「青7」、

50

「赤7」、「大BAR」及び「シンボル」はこれら4図柄合算で「PB=1」配置であり、中リール31の「リプレイ」も「PB=1」配置であり、右リール31の「小BAR」も「PB=1」配置である。よって、「MB03」に対応する図柄組合せも、「MB01」及び「MB02」に対応する図柄組合せと同様に、「PB=1」配置である。

【1740】

さらに、上述したように、本実施形態では、特別役（役物）は、「MB01」～「MB03」の3種類を備えるが、役物条件装置は、「MB条件装置」の1種類のみであり、この1つの「MB条件装置」の当選役として、「MB01」～「MB03」の3つが設定されている。

そして、「MB条件装置」が作動（MBに当選）し、その当選役である「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する（MBが入賞する）と、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、MB作動時（MB遊技）に移行する。

【1741】

なお、「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せはいずれも「PB=1」配置であるため、たとえば非内部中に「MB条件装置」が単独で作動（単独当選）すると、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ラインに停止することになるが、本実施形態では、非内部中に「MB条件装置」が単独で作動することはない。

また、たとえばMB内部中に役抽選手段61で非当選となると、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ラインに停止することになるが、本実施形態では、MB内部中に役抽選手段61で非当選となることはない。

【1742】

図200～図202に示す役番号「13」～「88」は、リプレイ（再遊技役）に相当する。本実施形態では、リプレイは、「リプレイ01」～「リプレイ14」の14種類を備える。

図200～図202に示すように、「リプレイ01」～「リプレイ14」は、規定数3枚時（役物未作動時）には、対応する図柄組合せが停止表示（入賞）可能となるが、規定数2枚時（CB作動時）には、対応する図柄組合せが停止表示しない。

CB作動時には、「小役ALL条件装置」が作動し、この「小役ALL条件装置」に基づいて、2枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが停止表示するように、リール31の停止制御が行われる。このため、CB作動時に、「リプレイ01」～「リプレイ14」に対応する図柄組合せが停止表示することはない。

また、「リプレイ01」～「リプレイ14」に対応する図柄組合せが停止表示（入賞）すると、メダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

【1743】

「リプレイ01」に対応する図柄組合せは、役番号「13」～「20」の8種類を備えている。また、「リプレイ01」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「リプレイ」は「PB=1」配置であり、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」及び「シンボル」はこれら4図柄合算で「PB=1」配置であり、右リール31の「スイカ」及び「blank」はこれら2図柄合算で「PB=1」配置である。よって、「リプレイ01」に対応する図柄組合せは、「PB=1」配置である。

【1744】

「リプレイ02」に対応する図柄組合せは、役番号「21」の1種類のみであり、「リプレイ03」に対応する図柄組合せは、役番号「22」の1種類のみである。また、「リプレイ02」及び「リプレイ03」に対応する図柄組合せは、いずれも「PB=1」配置となっている。

「リプレイ04」に対応する図柄組合せは、役番号「23」～「38」の16種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

また、「リプレイ05」に対応する図柄組合せは、役番号「39」～「42」の4種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

10

20

30

40

50

【1745】

「リプレイ06」に対応する図柄組合せは、役番号「43」～「45」の3種類を備えている。また、「リプレイ06」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「大BAR」が「PB≠1」配置である。このため、中リール31の「赤7」及び「blank」が2図柄合算で「PB=1」であり、右リール31の「リプレイ」が「PB=1」配置であるものの、「リプレイ06」に対応する図柄組合せは、「PB≠1」配置である。

【1746】

「リプレイ07」に対応する図柄組合せは、役番号「46」及び「47」の2種類を備えている。また、「リプレイ07」に対応する図柄組合せについて、中リール31の「スイカ」が「PB≠1」配置である。このため、左リール31の「小BAR」及び右リール31の「ベル」が「PB=1」配置であるものの、「リプレイ07」に対応する図柄組合せは、「PB≠1」配置である。

【1747】

「リプレイ08」に対応する図柄組合せは、役番号「48」の1種類のみであり、「PB=1」配置となっている。

また、「リプレイ09」に対応する図柄組合せは、役番号「49」及び「50」の2種類を備えており、それぞれ「PB=1」配置となっている。

【1748】

「リプレイ10」に対応する図柄組合せは、役番号「51」及び「52」の2種類を備えている。また、「リプレイ10」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「ベル」は「PB=1」配置であり、右リール31の「スイカ」及び「blank」は2図柄合算で「PB=1」配置であるが、中リール31の「スイカ」が「PB≠1」配置である。よって、「リプレイ10」に対応する図柄組合せは、「PB≠1」配置である。

【1749】

「リプレイ11」に対応する図柄組合せは、役番号「53」～「64」の12種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

また、「リプレイ12」に対応する図柄組合せは、役番号「65」～「76」の12種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

【1750】

「リプレイ13」に対応する図柄組合せは、役番号「77」～「86」の10種類を備えている。また、「リプレイ13」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「大BAR」が「PB≠1」配置である。このため、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」及び「シンボル」が4図柄合算で「PB=1」配置であり、右リール31の「スイカ」及び「blank」が2図柄合算で「PB=1」配置であるものの、「リプレイ13」に対応する図柄組合せは、「PB≠1」配置である。

【1751】

「リプレイ14」に対応する図柄組合せは、役番号「87」及び「88」の2種類を備えている。また、「リプレイ14」に対応する図柄組合せについて、左リール31の「スイカ」及び「blank」は2図柄合算で「PB=1」配置であり、右リール31の「小BAR」は「PB=1」配置であるが、中リール31の「マーク」が「PB≠1」配置である。よって、「リプレイ14」に対応する図柄組合せは、「PB≠1」配置である。

【1752】

図202～図205に示す役番号「89」～「252」は、小役に相当する。本実施形態では、小役は、「小役01」～「小役92」の92種類を備える。

図202～図205に示すように、「小役01」～「小役92」は、規定数3枚時（役物未作動時）及び規定数2枚時（CB作動時）のいずれにおいても、対応する図柄組合せが停止表示（入賞）可能となる。

また、図202～図205に示すように、「小役01」、「小役02」及び「小役06」～「小役84」は、規定数3枚時（役物未作動時）及び規定数2枚時（CB作動時）のいずれにおいても、入賞時のメダルの払出し枚数が1枚に設定されている。

10

20

30

40

50

【1753】

さらにまた、図202に示すように、「小役03」～「小役05」は、規定数3枚時（役物未作動時）及び規定数2枚時（CB作動時）のいずれにおいても、入賞時のメダルの払出し枚数が2枚に設定されている。

さらに、図205に示すように、「小役85」～「小役88」は、規定数3枚時（役物未作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が3枚に設定されているのに対し、規定数2枚時（CB作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が2枚に設定されている。

【1754】

また、図205に示すように、「小役89」は、規定数3枚時（役物未作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が1枚に設定されているのに対し、規定数2枚時（CB作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が2枚に設定されている。

さらにまた、図205に示すように、「小役90」～「小役92」は、規定数3枚時（役物未作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が13枚に設定されているのに対し、規定数2枚時（CB作動時）における入賞時のメダルの払出し枚数が2枚に設定されている。

【1755】

「小役01」に対応する図柄組合せは、役番号「89」及び「90」の2種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

また、「小役02」に対応する図柄組合せは、役番号「91」及び「92」の2種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

ここで、中リール31の「赤7」及び「blank」は、2図柄合算で「PB=1」配置である。このため、「小役01」及び「小役02」に対応する図柄組合せはいずれも「PB≠1」配置であるが、「小役01」及び「小役02」に重複当選している遊技においては、「小役01」又は「小役02」のいずれかに対応する図柄組合せを停止表示可能となる。

【1756】

「小役03」に対応する図柄組合せは、役番号「93」の1種類のみであり、「小役04」に対応する図柄組合せは、役番号「94」の1種類のみである。また、「小役05」に対応する図柄組合せは、役番号「95」の1種類のみであり、「小役06」に対応する図柄組合せは、役番号「96」の1種類のみである。そして、「小役03」～「小役06」に対応する図柄組合せは、いずれも「PB≠1」配置となっている。

ここで、左リール31の「青7」、「赤7」、「大BAR」及び「シンボル」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。このため、「小役03」～「小役06」に対応する図柄組合せはいずれも「PB≠1」配置であるものの、「小役03」～「小役06」に重複当選している遊技においては、「小役03」～「小役06」のいずれかに対応する図柄組合せを停止表示可能となる。

【1757】

「小役07」に対応する図柄組合せは、役番号「97」及び「98」の2種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

また、「小役08」に対応する図柄組合せは、役番号「99」～「102」の4種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

さらにまた、「小役09」に対応する図柄組合せは、役番号「103」～「106」の4種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

さらに、「小役10」に対応する図柄組合せは、役番号「107」及び「108」の2種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

【1758】

「小役11」に対応する図柄組合せは、役番号「109」～「112」の4種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

また、「小役12」に対応する図柄組合せは、役番号「113」及び「114」の2種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

10

20

30

40

50

さらにまた、「小役１３」に対応する図柄組合せは、役番号「１１５」の１種類のみであり、「PB≠１」配置となっている。

さらに、「小役１４」に対応する図柄組合せは、役番号「１１６」及び「１１７」の２種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

【１７５９】

「小役１５」に対応する図柄組合せは、役番号「１１８」の１種類のみであり、「PB≠１」配置となっている。

また、「小役１６」に対応する図柄組合せは、役番号「１１９」及び「１２０」の２種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

さらにまた、「小役１７」に対応する図柄組合せは、役番号「１２１」及び「１２２」の２種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

10

さらに、「小役１８」に対応する図柄組合せは、役番号「１２３」の１種類のみであり、「PB≠１」配置となっている。

【１７６０】

「小役１９」に対応する図柄組合せは、役番号「１２４」及び「１２５」の２種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

また、「小役２０」に対応する図柄組合せは、役番号「１２６」～「１２８」の３種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

さらにまた、「小役２１」に対応する図柄組合せは、役番号「１２９」～「１３１」の３種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

20

さらに、「小役２２」に対応する図柄組合せは、役番号「１３２」～「１３４」の３種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

【１７６１】

ここで、中リール３１の「青７」、「大BAR」、「小BAR」及び「シンボル」は、これら４図柄合算で「PB＝１」配置である。このため、「小役１８」～「小役２２」に対応する図柄組合せはいずれも「PB≠１」配置であるものの、「小役１８」～「小役２２」に重複当選している遊技においては、「小役１８」～「小役２２」のいずれかに対応する図柄組合せを停止表示可能とすることができる。

【１７６２】

「小役２３」に対応する図柄組合せは、役番号「１３５」～「１３７」の３種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

30

また、「小役２４」に対応する図柄組合せは、役番号「１３８」～「１４０」の３種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

【１７６３】

「小役２５」に対応する図柄組合せは、役番号「１４１」～「１４４」の４種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

また、「小役２６」に対応する図柄組合せは、役番号「１４５」～「１４８」の４種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

さらにまた、「小役２７」に対応する図柄組合せは、役番号「１４９」～「１５２」の４種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

40

さらに、「小役２８」に対応する図柄組合せは、役番号「１５３」～「１５６」の４種類を備えており、「PB≠１」配置となっている。

【１７６４】

ここで、右リール３１の「青７」、「赤７」、「大BAR」及び「シンボル」は、これら４図柄合算で「PB＝１」配置である。このため、「小役２５」～「小役２８」に対応する図柄組合せはいずれも「PB≠１」配置であるものの、「小役２５」～「小役２８」に重複当選している遊技においては、「小役２５」～「小役２８」のいずれかに対応する図柄組合せを停止表示可能となる。

【１７６５】

「小役２９」に対応する図柄組合せは、役番号「１５７」～「１６８」の１２種類を備

50

えており、「PB=1」配置となっている。

また、「小役30」に対応する図柄組合せは、役番号「169」～「176」の8種類を備えており、「PB=1」配置となっている。

【1766】

「小役31」に対応する図柄組合せは、役番号「177」～「180」の4種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

また、「小役32」に対応する図柄組合せは、役番号「181」～「184」の4種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

ここで、中リール31の「赤7」及び「blank」は、2図柄合算で「PB=1」配置である。このため、「小役31」及び「小役32」に対応する図柄組合せはいずれも「PB≠1」配置であるものの、「小役31」及び「小役32」に重複当選している遊技においては、「小役31」又は「小役32」のいずれかに対応する図柄組合せを停止表示可能となる。

【1767】

「小役33」～「小役81」に対応する図柄組合せは、それぞれ1種類のみであり、いずれも「PB≠1」配置となっている。

また、「小役82」に対応する図柄組合せは、役番号「234」及び「235」の2種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

さらにまた、「小役83」に対応する図柄組合せは、役番号「236」の1種類のみであり、「PB≠1」配置となっている。

さらに、「小役84」に対応する図柄組合せは、役番号「237」～「240」の4種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

【1768】

「小役85」に対応する図柄組合せは、役番号「241」～「244」の4種類を備えており、「PB≠1」配置となっている。

また、「小役86」に対応する図柄組合せは、役番号「245」の1種類のみであり、「PB≠1」配置となっている。

さらにまた、「小役87」に対応する図柄組合せは、役番号「246」の1種類のみであり、「PB=1」配置となっている。

さらに、「小役88」に対応する図柄組合せは、役番号「247」及び「248」の2種類を備えており、合算で「PB=1」配置となっている。

【1769】

「小役89」に対応する図柄組合せは、役番号「249」の1種類のみであり、「小役90」に対応する図柄組合せは、役番号「250」の1種類のみである。また、「小役91」に対応する図柄組合せは、役番号「251」の1種類のみであり、「小役92」に対応する図柄組合せは、役番号「252」の1種類のみである。そして、「小役89」～「小役92」に対応する図柄組合せは、いずれも「PB=1」配置となっている。

【1770】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、本実施形態ではMB（「MB01」～「MB03」）である。本実施形態では、MBに対応する図柄組合せは、いずれも「PB=1」に設定されているが、MBに当選しても、MBに対応する図柄組合せが停止表示されない（MBが入賞しない）場合を有する。そして、MBに当選したときは、MBが入賞するまで、MBの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【1771】

一方、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選情報は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した当該遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能にリール31が停

10

20

30

40

50

止制御されるが、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かに
かわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【1772】

図206～図218は、本実施形態における条件装置を示す図である。

図206は、役物条件装置を示している。図206に示すように、本実施形態では、役
物条件装置は、役物条件装置番号「1」に対応する「MB条件装置」の1種類のみを備え
ている。

また、「MB条件装置」は、非RTかつ非内部中（図219～図220）においてのみ
、抽選が行われる。

たとえば、非RTかつ非内部中において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「2
2」に当選したときは、この当選番号「22」から、役物条件装置番号「1」と、小役及
びリプレイ条件装置番号「22」とが生成される（図219）。そして、役物条件装置番
号「1」に対応する「MB条件装置」（図206）と、小役及びリプレイ条件装置番号「
22」に対応する「小役C1条件装置」（図211）とが作動する。

【1773】

また、「MB条件装置」の当選役は、「MB01」～「MB03」の3種類に設定され
ている（図206）。

本実施形態では、MBは、「MB01」～「MB03」の3種類を備えるが（図200
）、役物条件装置は、「MB条件装置」の1種類のみである（図206）。

さらに、「MB条件装置」の作動時には、当選役である「MB01」～「MB03」に
対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示可能（入賞可能）となる。

そして、「MB条件装置」の作動時に、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応
する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、MB入賞となり、今回遊技におけるメダ
ルの払出しはないが、次回遊技から、MB遊技（MB作動時）に移行する。

【1774】

なお、本実施形態では、後述する図219～図220に示すように、非RTかつ非内部
中において、「MB条件装置」は、単独で作動（単独当選）することではなく、「小役C1
条件装置」～「小役F条件装置」のいずれかと重複して作動（重複当選）する。

ここで、「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せは、いずれも「PB=1」
配置である。このため、たとえば非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」が単独
で作動（単独当選）すると、当該遊技で「MB01」～「MB03」のいずれかに対応す
る図柄組合せが有効ラインに停止表示することになるが、本実施形態では、非RTかつ非
内部中において、「MB条件装置」が単独で作動（単独当選）することはない。

【1775】

また、本実施形態では、後述する図221～図222に示すように、非RTかつMB内
部中において、役抽選手段61による抽選で非当選となることはない。

上述したように、「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せはいずれも「PB
=1」配置であるため、たとえば非RTかつMB内部中において、役抽選手段61で非当
選になると、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ライン
に停止表示することになるが、本実施形態では、非RTかつMB内部中において、役抽選
手段61で非当選となることはない。

【1776】

また、たとえば、非RTかつMB内部中において、役抽選手段61による抽選で、当選
番号「22」に当選したときは、この当選番号「22」から、小役及びリプレイ条件装置
番号「22」と、役物条件装置番号「1」とが生成される。そして、生成された小役及び
リプレイ条件装置番号「22」に対応して、「小役C1条件装置」が作動するが、非RT
かつMB内部中は既に「MB条件装置」が作動しているため、生成された役物条件装置番
号「1」はクリアされる。

同様に、たとえば、MB遊技中において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「2
2」に当選したときは、この当選番号「22」から、小役及びリプレイ条件装置番号「2

10

20

30

40

50

2」と、役物条件装置番号「1」とが生成されるが、MB遊技中は既にMBが作動しているため、生成された役物条件装置番号「1」はクリアされる。

【1777】

また、図206の備考欄には、役物の作動条件、性能及び終了条件等が示されている。

「MB条件装置」の作動時に、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、MB作動時（MB遊技）に移行する。

【1778】

MB作動中（MB遊技中）は、CBが連続作動する。

なお、CBに対応する図柄組合せ（CB作動図柄）は設定されていないため、MB作動中は、CBに対応する図柄組合せが停止表示することなく、CBが連続作動する。

また、CB作動中は、役抽選手段61による抽選結果にかかわらず、すべての小役に当選した状態になるとともに、特定のリール31（本実施形態では、左リール31）について、ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間からリール31が停止するまでの時間が75ms以内になる。すなわち、左ストップスイッチ42の操作が検知された瞬間から左リール31が停止するまでの最大移動図柄数が1図柄になる。さらにまた、CB作動は、1遊技で終了する。

【1779】

さらに、MB作動は、メダルの獲得枚数（払い出し枚数、付与数）の累計が13枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数の累計が13枚を超えると終了する。

そして、CB作動が終了した場合において、MB作動の終了条件を満たすときは、MB作動を終了して、非RTかつ非内部中に移行する。

これに対し、CB作動が終了した場合において、MB作動の終了条件を満たさないときは、再度、CBが作動する。

【1780】

また、CB作動中は、規定数（遊技を開始可能なメダルのベット数）が2枚になるとともに、配当（役に対応する図柄組合せが停止表示したときのメダルの払い出し枚数）が2枚に設定された小役が入賞するように、リール31の停止制御が行われる。

したがって、MB作動中（CB連続作動時）は、毎遊技、2枚のメダルをベットして、2枚のメダルが払い出される（2枚IN、2枚OUTとなる）ので、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となる。

そして、MB作動中に、CBが7回作動すると、MB作動中におけるメダルの払い出し枚数の累計が14枚となり、13枚を超えるので、MB作動の終了条件を満たし、その後、非RTかつ非内部中に移行する。

【1781】

図207～図218は、本実施形態における小役及びリプレイ条件装置を示している。

図207～図218の備考欄中、「押し順123」とは「左中右」の押し順を示し、「押し順132」とは「左右中」の押し順を示す。また、「押し順213」とは「中左右」の押し順を示し、「押し順231」とは「中右左」の押し順を示す。さらにまた、「押し順312」とは「右左中」の押し順を示し、「押し順321」とは「右中左」の押し順を示す。さらに、「押し順1--」とは第一停止が「1（左）」で第二停止及び第三停止が任意であることを示す。同様に、「押し順2--」とは第一停止が「2（中）」で第二停止及び第三停止が任意であることを示し、「押し順3--」とは第一停止が「3（右）」で第二停止及び第三停止が任意であることを示す。

【1782】

図207に示すように、リプレイ条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「1」に対応する「リプレイA条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「9」に対応する「リプレイI条件装置」までの9種類を備えている。

また、「リプレイA条件装置」～「リプレイI条件装置」は、すべての遊技状態（非RTかつ非内部中（図219～図220）、非RTかつMB内部中（図221～図222）

10

20

30

40

50

、及びMB遊技中（図223～図224））において抽選が行われる。

ただし、MB遊技中は、「小役ALL条件装置」が作動し、この「小役ALL条件装置」に基づいて、2枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが停止表示するように、リール31の停止制御が行われる。このため、MB遊技中に、「リプレイA条件装置」～「リプレイI条件装置」に基づくリール31の停止制御が行われることはない。

【1783】

「リプレイA条件装置」は、図207の当選役欄中に記載された4種類の当選役を含むものである。

たとえば、非RTかつ非内部中において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」に当選したときは、この当選番号「1」から、小役及びリプレイ条件装置番号「1」が生成される（図219）。そして、小役及びリプレイ条件装置番号「1」に対応する「リプレイA条件装置」（図207）が作動する。

そして、非RTかつ非内部中において、「リプレイA条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の押し順に応じて、「リプレイ01」～「リプレイ03」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1784】

具体的には、非RTかつ非内部中において、「リプレイA条件装置」作動時に、第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ01」に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

また、第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ02」に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1785】

さらにまた、第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「リプレイ03」に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

そして、「リプレイ01」～「リプレイ03」に対応する図柄組合せが停止表示すると、メダルが自動投入され、再遊技が実行可能となる。

【1786】

また、非RTかつMB内部中の「リプレイA条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「リプレイA条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

なお、「リプレイ01」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示したときは、上段の無効ラインに「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止表示する。

また、「リプレイ02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示したときは、左上段、中中段、右下段を通る右下がりの無効ラインに「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止表示する。

さらに、「リプレイ03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示したときは、中段の無効ラインに「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止表示する。

【1787】

「リプレイB条件装置」は、図207の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

そして、非RTかつ非内部中の「リプレイB条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の押し順に応じて、「リプレイ01」～「リプレイ03」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1788】

具体的には、非RTかつ非内部中の「リプレイB条件装置」作動時において、左第一停止時には「リプレイ02」に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させ、中第一停止時には「リプレイ01」に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させ、右第一停止時には「リプレイ03」に対応する図柄組合せ（PB=1）

10

20

30

40

50

を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ B 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ B 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1789】

「リプレイ C 条件装置」は、図 207 の当選役欄中に記載された 9 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ C 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 1」に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1790】

具体的には、非 R T かつ非内部中の「リプレイ C 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 1」に対応する図柄組合せのうち、役番号「15」の「リプレイ」－「大 B A R」－「スイカ」、又は役番号「16」の「リプレイ」－「大 B A R」－「ブランク」を有効ラインに停止表示させることを優先し、これらを停止表示させることができないときは、役番号「13」、「14」又は「17」～「20」のいずれかの図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ C 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ C 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1791】

「リプレイ D 条件装置」は、図 207 の当選役欄中に記載された 7 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ D 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 9」に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ D 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ D 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1792】

「リプレイ E 条件装置」は、図 207 の当選役欄中に記載された 8 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ E 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 4」に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1793】

具体的には、非 R T かつ非内部中の「リプレイ E 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 4」に対応する図柄組合せのうち、役番号「32」の「スイカ」－「大 B A R」－「大 B A R」、又は役番号「36」の「ブランク」－「大 B A R」－「大 B A R」を有効ラインに停止表示させることを優先し、これらを停止表示させることができないときは、役番号「23」～「31」、「33」～「35」、又は「37」～「38」のいずれかの図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ E 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ E 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1794】

「リプレイ F 条件装置」は、図 207 の当選役欄中に記載された 9 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ F 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 5」に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1795】

10

20

30

40

50

具体的には、非 R T かつ非内部中の「リプレイ F 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 0 5」に対応する図柄組合せのうち、役番号「4 0」の「ベル」－「大 B A R」－「小 B A R」を有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないときは、役番号「3 9」、「4 1」又は「4 2」のいずれかの図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ F 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ F 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 7 9 6】

「リプレイ G 条件装置」は、図 2 0 7 の当選役欄中に記載された 7 種類の当選役を含むものである。

10

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ G 条件装置」作動時に、左第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「リプレイ 0 6」に対応する図柄組合せ（P B ≠ 1）を有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないときは、「リプレイ 0 2」又は「リプレイ 0 3」に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 7 9 7】

また、非 R T かつ非内部中の「リプレイ G 条件装置」作動時に、中又は右第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「リプレイ 0 2」又は「リプレイ 0 3」に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

20

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ G 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ G 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 7 9 8】

「リプレイ H 条件装置」は、図 2 0 7 の当選役欄中に記載された 6 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ H 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 1 1」に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ H 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ H 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

30

【1 7 9 9】

「リプレイ I 条件装置」は、図 2 0 7 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「リプレイ I 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「リプレイ 1 2」に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「リプレイ I 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「リプレイ I 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 8 0 0】

40

図 2 0 8 ～図 2 1 8 に示すように、小役条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「1 0」に対応する「小役 A 1 条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「5 6」に対応する「小役 A L L 条件装置」までの 4 7 種類を備えている。

また、「小役 A 1 条件装置」～「小役 H 条件装置」は、すべての遊技状態（非 R T かつ非内部中（図 2 1 9 ～図 2 2 0）、非 R T かつ M B 内部中（図 2 2 1 ～図 2 2 2）、及び M B 遊技中（図 2 2 3 ～図 2 2 4））において抽選が行われる。

さらに、M B 遊技中は、役抽選手段 6 1 による抽選結果にかかわらず、「小役 A L L 条件装置」が作動し、この「小役 A L L 条件装置」に基づいて、2 枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが停止表示するように、リール 3 1 の停止制御が行われる。このため、M B 遊技中に、「小役 A 1 条件装置」～「小役 H 条件装置」に基づくリール 3 1 の停止制

50

御が行われることはない。

【1801】

「小役A1条件装置」は、図208の当選役欄中に記載された10種類の当選役を含むものである。

たとえば、非RTかつ非内部中において、役抽選手段61による抽選で当選番号「10」に当選したときは、この当選番号「10」から、小役及びリプレイ条件装置番号「10」が生成される(図219)。そして、小役及びリプレイ条件装置番号「10」に対応する「小役A1条件装置」(図208)が作動する。

そして、非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で(常に)「小役90」(13枚払出し)に対応する図柄組合せ(PB=1)を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

10

【1802】

具体的には、左第一停止時には、左リール31の「ベル」(PB=1)を左上段に停止させ、中第二停止時には、中リール31の「リプレイ」(PB=1)を中中段に停止させ、右第三停止時には、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。これにより、「PB=1」で「小役90」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる。

なお、「小役90」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示したときは、上段の無効ラインに「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止表示する。

20

【1803】

非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「左右中(132)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で(常に)「小役01」又は「小役02」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1804】

具体的には、左第一停止時に、左リール31の「ベル」(PB=1)を左上段に停止させた後、右第二停止時に、「小役01」又は「小役02」のいずれかを入賞可能とするために、右リール31の「スイカ」又は「ブランク」(2図柄合算で「PB=1」)を右中段に停止させる。その後、中第三停止時に、中リール31の「赤7」又は「ブランク」(2図柄合算で「PB=1」)を中中段に停止させる。これにより、「PB=1」で「小役01」又は「小役02」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる。

30

【1805】

非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/2」の確率で「小役03」又は「小役04」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1806】

具体的には、中第一停止時に、「小役03」又は「小役04」のいずれかを入賞可能とするために、中リール31の「ベル」(PB=1)を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール31の「青7」又は「赤7」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。

40

ここで、左リール31の「青7」は「18番」にのみ配置されているため、左リール31の「14番」~「18番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに左ストップスイッチ42が操作されなければ、左リール31の「青7」を有効ライン(左上段)に停止させることができない。よって、左リール31の「青7」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」である。

【1807】

同様に、左リール31の「赤7」は「8番」にのみ配置されているため、左リール31

50

の「4番」～「8番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに左ストップスイッチ42が操作されなければ、左リール31の「赤7」を有効ライン（左上段）に停止させることができない。よって、左リール31の「赤7」を左上段に停止させることができる確率は「1／4」である。

以上より、左リール31の「青7」又は「赤7」を左上段に停止させることができる確率は「1／2」であるため、「小役03」又は「小役04」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1／2」となる。

【1808】

非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「中右左（231）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「中左右（213）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1／2」の確率で「小役03」又は「小役04」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

10

【1809】

非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「右左中（312）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／2」の確率で「小役18」、「小役19」又は「小役21」（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1810】

具体的には、右第一停止時に、「小役18」、「小役19」又は「小役21」のいずれかを入賞可能とするために、右リール31の「リプレイ」（PB＝1）を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール31の「スイカ」、「ブランク」又は「青7」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、「青7」又は「小BAR」を中中段に停止させる。

20

ここで、左リール31の「スイカ」及び「ブランク」は2図柄合算で「PB＝1」配置であるため、左第二停止時に、左リール31の「スイカ」、「ブランク」又は「青7」を左上段に常に停止させることができる。

【1811】

しかし、中リール31の「青7」は「13番」にのみ配置されているため、中リール31の「9番」～「13番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ42が操作されなければ、中リール31の「青7」を有効ライン（中中段）に停止させることができない。よって、中リール31の「青7」を中中段に停止させることができる確率は「1／4」である。

30

【1812】

同様に、中リール31の「小BAR」は「8番」にのみ配置されているため、中リール31の「4番」～「8番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ42が操作されなければ、中リール31の「小BAR」を有効ライン（中中段）に停止させることができない。よって、中リール31の「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1／4」である。

以上より、中リール31の「青7」又は「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1／2」であるため、「小役18」、「小役19」又は「小役21」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1／2」となる。

40

【1813】

非RTかつ非内部中の「小役A1条件装置」作動時に、「右中左（321）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「右左中（312）」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1／2」の確率で「小役18」、「小役19」又は「小役21」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1814】

また、非RTかつMB内部中の「小役A1条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中

50

の「小役 A 1 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 1 条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役 0 3」又は「小役 0 4」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール 3 1 の「ベル」(P B = 1) が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 3」又は「小役 0 4」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 1 5】

同様に、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 1 条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役 1 8」、「小役 1 9」又は「小役 2 1」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール 3 1 の「リブレイ」(P B = 1) が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 1 8」、「小役 1 9」又は「小役 2 1」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 1 6】

「小役 A 2 条件装置」は、図 2 0 8 の当選役欄中に記載された 8 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時に、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 0 1」又は「小役 0 2」(いずれも 1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時に、「左右中 (1 3 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 9 0」(1 3 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 1 7】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 2」の確率で「小役 0 5」又は「小役 0 6」(いずれも 1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 1 8】

具体的には、中第一停止時に、「小役 0 5」又は「小役 0 6」のいずれかを入賞可能とするために、中リール 3 1 の「ベル」(P B = 1) を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」又は「シンボル」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を右中段に停止させる。

ここで、左リール 3 1 の「大 B A R」は「3 番」にのみ配置されているため、左リール 3 1 の「1 9 番」、「0 番」、「1 番」～「3 番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに左ストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、左リール 3 1 の「大 B A R」を有効ライン(左上段)に停止させることができない。よって、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。

【1 8 1 9】

同様に、左リール 3 1 の「シンボル」は「1 3 番」にのみ配置されているため、左リール 3 1 の「9 番」～「1 3 番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに左ストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、左リール 3 1 の「シンボル」を有効ライン(左上段)に停止させることができない。よって、左リール 3 1 の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。

以上より、左リール 3 1 の「大 B A R」又は「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 2」であるため、「小役 0 5」又は「小役 0 6」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 2」となる。

【1 8 2 0】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時に、「中右左 (2 3 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「中左右 (2 1 3)」の押し順でストップ

スイッチ４２が操作されたときと同様に、「１／２」の確率で「小役０５」又は「小役０６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【１８２１】

非ＲＴかつ非内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時に、「右左中（３１２）」の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「１／２」の確率で「小役２０」又は「小役２２」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【１８２２】

具体的には、右第一停止時に、「小役２０」又は「小役２２」のいずれかを入賞可能とするために、右リール３１の「リプレイ」（ＰＢ＝１）を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール３１の「スイカ」、「ブランク」又は「青７」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、中リール３１の「大ＢＡＲ」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

上述したように、左リール３１の「スイカ」及び「ブランク」は２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置であるため、左第二停止時に、左リール３１の「スイカ」、「ブランク」又は「青７」を左上段に常に停止させることができる。

【１８２３】

しかし、中リール３１の「大ＢＡＲ」は「３番」にのみ配置されているため、中リール３１の「１９番」、「０番」、「１番」～「３番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ４２が操作されなければ、中リール３１の「大ＢＡＲ」を有効ライン（中中段）に停止させることができない。よって、中リール３１の「大ＢＡＲ」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。

【１８２４】

同様に、中リール３１の「シンボル」は「１８番」にのみ配置されているため、中リール３１の「１４番」～「１８番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ４２が操作されなければ、中リール３１の「シンボル」を有効ライン（中中段）に停止させることができない。よって、中リール３１の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。

以上より、中リール３１の「大ＢＡＲ」又は「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「１／２」であるため、「小役２０」又は「小役２２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「１／２」となる。

【１８２５】

非ＲＴかつ非内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時に、「右中左（３２１）」の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときも、「右左中（３１２）」の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときと同様に、「１／２」の確率で「小役２０」又は「小役２２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【１８２６】

また、非ＲＴかつＭＢ内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時にも、非ＲＴかつ非内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時と同様のリール３１の停止制御が行われる。

なお、非ＲＴかつＭＢ内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役０５」又は「小役０６」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール３１の「ベル」（ＰＢ＝１）が常に有効ラインに停止する。このため、「小役０５」又は「小役０６」の取りこぼし時に「ＭＢ０１」～「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【１８２７】

同様に、非ＲＴかつＭＢ内部中の「小役Ａ２条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役２０」又は「小役２２」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール３１の「リプレイ」（ＰＢ＝１）が常に有効ラインに停止する。この

10

20

30

40

50

ため、「小役 2 0」又は「小役 2 2」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 2 8】

「小役 A 3 条件装置」は、図 2 0 8 の当選役欄中に記載された 1 0 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時に、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 0 1」又は「小役 3 1」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、左第一停止時に、「小役 0 1」又は「小役 3 1」のいずれかを入賞可能とするために、左リール 3 1 の「ベル」(P B = 1) を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール 3 1 の「赤 7」を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「スイカ」、「ブランク」、「青 7」、「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

【1 8 2 9】

ここで、中リール 3 1 の「赤 7」は「1 1 番」にのみ配置されているため、中リール 3 1 の「7 番」～「1 1 番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、中リール 3 1 の「赤 7」を有効ライン(中中段)に停止させることができない。

以上より、中リール 3 1 の「赤 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であるため、「小役 0 1」又は「小役 3 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 4」となる。

【1 8 3 0】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時に、「左右中 (1 3 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「小役 0 1」又は「小役 3 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 3 1】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 9 1」(1 3 枚払出し)に対応する図柄組合せ(P B = 1)を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時に、「中右左 (2 3 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 0 3」～「小役 0 6」(いずれも 1 枚払出し)のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 3 2】

具体的には、中第一停止時に、中リール 3 1 の「ベル」(P B = 1)を中中段に停止させた後、右第二停止時に、「小役 0 3」～「小役 0 6」のいずれかを入賞可能とするために、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を右中段に停止させる。その後、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」、「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」(4 図柄合算で「P B = 1」)を左上段に停止させる。これにより、「P B = 1」で「小役 0 3」～「小役 0 6」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる。

【1 8 3 3】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時に、「右左中 (3 1 2)」又は「右中左 (3 2 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、非 R T かつ非内部中の「小役 A 1 条件装置」作動時に、「右左中 (3 1 2)」又は「右中左 (3 2 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 2」の確率で「小役 1 8」、「小役 1 9」又は「小役 2 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示さ

10

20

30

40

50

せるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1834】

非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 0 1」又は「小役 3 1」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 1」又は「小役 3 1」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1835】

同様に、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役 1 8」、「小役 1 9」又は「小役 2 1」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 1 8」、「小役 1 9」又は「小役 2 1」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1836】

「小役 A 4 条件装置」は、図 208 の当選役欄中に記載された 6 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 4 条件装置」作動時に、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 0 2」又は「小役 3 2」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1837】

具体的には、左第一停止時に、「小役 0 2」又は「小役 3 2」のいずれかを入賞可能とするために、左リール 3 1 の「ベル」（P B = 1）を右中段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール 3 1 の「ブランク」を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「スイカ」、「ブランク」、「青 7」、「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

【1838】

ここで、中リール 3 1 の「ブランク」は「1 番」、「6 番」及び「16 番」の 3 箇所に配置されているため、中リール 3 1 の「7 番」～「11 番」のいずれかの図柄が有効ライン上に位置しているときに中ストップスイッチ 4 2 が操作されると、中リール 3 1 の「ブランク」を有効ライン（中中段）に停止させることができない。

以上より、中リール 3 1 の「ブランク」を中中段に停止させることができる確率は「3 / 4」であるため、「小役 0 2」又は「小役 3 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「3 / 4」となる。

【1839】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 4 条件装置」作動時に、「左右中 (1 3 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「小役 0 2」又は「小役 3 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1840】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 4 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 0 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 4 条件装置」作動時に、「中右左 (2 3 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 2」（13 枚払出し）のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

20

30

40

50

【1841】

非RTかつ非内部中の「小役A4条件装置」作動時に、「右左中(312)」又は「右中左(321)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、非RTかつ非内部中の「小役A2条件装置」作動時に、「右左中(312)」又は「右中左(321)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/2」の確率で「小役20」又は「小役22」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1842】

非RTかつMB内部中の「小役A4条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役A4条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

10

なお、非RTかつMB内部中の「小役A4条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役02」又は「小役32」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール31の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役02」又は「小役32」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1843】

同様に、非RTかつMB内部中の「小役A4条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役20」又は「小役22」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール31の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役20」又は「小役22」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

20

【1844】

「小役A5条件装置」は、図209の当選役欄中に記載された7種類の当選役を含むものである。

非RTかつ非内部中の「小役A5条件装置」作動時に、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/2」の確率で「小役25」又は「小役26」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1845】

具体的には、左第一停止時に、「小役25」又は「小役26」のいずれかを入賞可能とするために、左リール31の「リプレイ」(PB=1)を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」(4図柄合算で「PB=1」)を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール31の「青7」又は「赤7」を右中段に停止させる。

30

【1846】

ここで、右リール31の「赤7」は「8番」にのみ配置されているため、右リール31の「赤7」を右中段に停止させることができる確率は「1/4」である。

同様に、右リール31の「青7」は「18番」にのみ配置されているため、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率は「1/4」である。

以上より、右リール31の「赤7」又は「青7」を右中段に停止させることができる確率は「1/2」であるため、「小役25」又は「小役26」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/2」となる。

40

【1847】

非RTかつ非内部中の「小役A5条件装置」作動時に、「左右中(132)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「小役25」又は「小役26」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1848】

非RTかつ非内部中の「小役A5条件装置」作動時に、「中左右(213)」又は「中右左(231)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、非RTかつ非内

50

部中の「小役 A 1 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3)」又は「中右左 (2 3 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 2」の確率で「小役 0 3」又は「小役 0 4」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 4 9】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時に、「右左中 (3 1 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 0」（1 3 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時に、「右中左 (3 2 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 0 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 5 0】

非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 2 5」又は「小役 2 6」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 5」又は「小役 2 6」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 5 1】

同様に、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役 0 3」又は「小役 0 4」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール 3 1 の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 3」又は「小役 0 4」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 5 2】

「小役 A 6 条件装置」は、図 2 0 9 の当選役欄中に記載された 7 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時に、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 2」の確率で「小役 2 7」又は「小役 2 8」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 5 3】

具体的には、左第一停止時に、「小役 2 7」又は「小役 2 8」のいずれかを入賞可能とするために、左リール 3 1 の「リプレイ」（P B = 1）を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」、「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」（4 図柄合算で「P B = 1」）を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「大 B A R」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

【1 8 5 4】

ここで、右リール 3 1 の「大 B A R」は「3 番」にのみ配置されているため、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。

同様に、右リール 3 1 の「シンボル」は「1 3 番」にのみ配置されているため、右リール 3 1 の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。

以上より、右リール 3 1 の「大 B A R」又は「シンボル」を右中段に停止させることができる確率は「1 / 2」であるため、「小役 2 7」又は「小役 2 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 2」となる。

【1 8 5 5】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時に、「左右中 (1 3 2)」の押し順

でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「左中右 (1 2 3) 」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「小役 2 7 」又は「小役 2 8 」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【 1 8 5 6 】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3) 」又は「中右左 (2 3 1) 」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、非 R T かつ非内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3) 」又は「中右左 (2 3 1) 」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「 1 / 2 」の確率で「小役 0 5 」又は「小役 0 6 」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

【 1 8 5 7 】

非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時に、「右左中 (3 1 2) 」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 1 / 1 」の確率で（常に）「小役 0 8 」 (1 枚払出し) に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時に、「右中左 (3 2 1) 」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 1 / 1 」の確率で（常に）「小役 9 0 」 (1 3 枚払出し) に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【 1 8 5 8 】

20

非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

なお、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 2 7 」又は「小役 2 8 」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 7 」又は「小役 2 8 」の取りこぼし時に「 M B 0 1 」～「 M B 0 3 」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【 1 8 5 9 】

同様に、非 R T かつ M B 内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役 0 5 」又は「小役 0 6 」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール 3 1 の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 5 」又は「小役 0 6 」の取りこぼし時に「 M B 0 1 」～「 M B 0 3 」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

30

【 1 8 6 0 】

「小役 B 1 条件装置」は、図 2 0 9 の当選役欄中に記載された 1 1 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 1 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「 1 / 1 」の確率で（常に）「小役 9 0 」 (1 3 枚払出し) に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 1 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 1 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

40

【 1 8 6 1 】

「小役 B 2 条件装置」は、図 2 0 9 の当選役欄中に記載された 9 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 2 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「 1 / 1 」の確率で（常に）「小役 9 0 」 (1 3 枚払出し) に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 2 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 2 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【 1 8 6 2 】

50

「小役 B 3 条件装置」は、図 2 1 0 の当選役欄中に記載された 1 1 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 3 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 1」（1 3 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 3 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 3 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 8 6 3】

「小役 B 4 条件装置」は、図 2 1 0 の当選役欄中に記載された 7 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 4 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 2」（1 3 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 4 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 4 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 8 6 4】

「小役 B 5 条件装置」は、図 2 1 0 の当選役欄中に記載された 8 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 5 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 0」（1 3 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 5 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 5 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 8 6 5】

「小役 B 6 条件装置」は、図 2 1 0 の当選役欄中に記載された 8 種類の当選役を含むものである。

非 R T かつ非内部中の「小役 B 6 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 9 0」（1 3 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ M B 内部中の「小役 B 6 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 A 6 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 8 6 6】

「小役 C 1 条件装置」は、図 2 1 1 の当選役欄中に記載された 7 種類の当選役を含むものである。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 C 1 条件装置」は、「M B 条件装置」と重複して作動（重複当選）する。

具体的には、非 R T かつ非内部中において、役抽選手段 6 1 による抽選で、当選番号「2 2」に当選したときは、この当選番号「2 2」から、役物条件装置番号「1」と、小役及びリプレイ条件装置番号「2 2」とが生成される（図 2 1 9）。そして、役物条件装置番号「1」に対応する「M B 条件装置」（図 2 0 6）と、小役及びリプレイ条件装置番号「2 2」に対応する「小役 C 1 条件装置」（図 2 1 1）とが作動する。

【1 8 6 7】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 1 条件装置」作動時に、「左中右（1 2 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 8 7」（3 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 C 1 条件装置」作動時に、「左右中（1 3 2）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 0 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

20

30

40

50

【1868】

非RTかつ非内部中の「小役C1条件装置」作動時に、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/4」の確率で「小役03」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、「小役03」を入賞可能とするために、中リール31の「ベル」(PB=1)を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール31の「青7」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。

ここで、左リール31の「青7」は「18番」にのみ配置されているため、左リール31の「青7」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」である。

よって、「小役03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/4」となる。

【1869】

非RTかつ非内部中の「小役C1条件装置」作動時に、「中右左(231)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/4」の確率で「小役03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1870】

非RTかつ非内部中の「小役C1条件装置」作動時に、「右左中(312)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/4」の確率で「小役18」又は「小役19」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、「小役18」又は「小役19」のいずれかを入賞可能とするために、右リール31の「リプレイ」(PB=1)を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール31の「スイカ」、「blank」又は「青7」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、中リール31の「青7」を中中段に停止させる。

中リール31の「青7」は「13番」にのみ配置されているため、中リール31の「青7」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」である。よって、「小役18」又は「小役19」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1/4」となる。

【1871】

非RTかつ非内部中の「小役C1条件装置」作動時に、「右中左(321)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「右左中(312)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/4」の確率で「小役18」又は「小役19」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1872】

非RTかつMB内部中の「小役C1条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役C1条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

なお、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C1条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役03」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール31の「ベル」(PB=1)が常に有効ラインに停止する。このため、「小役03」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1873】

同様に、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C1条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役18」又は「小役19」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール31の「リプレイ」(PB=1)が常に有効ラインに停止する。このため、「小役18」又は「小役19」の取りこぼし時に「MB01」～「M

10

20

30

40

50

B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 8 7 4】

「小役 C 2 条件装置」は、図 2 1 1 の当選役欄中に記載された 6 種類の当選役を含むものである。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 C 2 条件装置」は、「M B 条件装置」と重複して作動（重複当選）する。

【1 8 7 5】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「左中右（1 2 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 0 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「左右中（1 3 2）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 8 7」（3 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 8 7 6】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「中左右（2 1 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 0 4」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

20

具体的には、中第一停止時に、「小役 0 4」を入賞可能とするために、中リール 3 1 の「ベル」（P B = 1）を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」（P B = 1）を右中段に停止させる。

左リール 3 1 の「赤 7」は「8 番」にのみ配置されているため、左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。よって、「小役 0 4」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 4」となる。

【1 8 7 7】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「中右左（2 3 1）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「中左右（2 1 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 4」の確率で「小役 0 4」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

30

【1 8 7 8】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「右左中（3 1 2）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 2 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、「小役 2 0」を入賞可能とするために、右リール 3 1 の「リプレイ」（P B = 1）を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「スイカ」、「ブランク」又は「青 7」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させる。

40

中リール 3 1 の「大 B A R」は「3 番」にのみ配置されているため、中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。よって、「小役 2 0」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1 / 4」となる。

【1 8 7 9】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 2 条件装置」作動時に、「右中左（3 2 1）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「右左中（3 1 2）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 4」の確率で「小役 2 0」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

50

【1880】

非RTかつMB内部中の「小役C2条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役C2条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

なお、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C2条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役04」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール31の「ベル」(PB=1)が常に有効ラインに停止する。このため、「小役04」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1881】

同様に、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C2条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役20」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール31の「リプレイ」(PB=1)が常に有効ラインに停止する。このため、「小役20」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1882】

「小役C3条件装置」は、図211の当選役欄中に記載された8種類の当選役を含むものである。

また、非RTかつ非内部中において、「小役C3条件装置」は、「MB条件装置」と重複して作動(重複当選)する。

【1883】

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/4」の確率で「小役25」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、左第一停止時に、「小役25」を入賞可能とするために、左リール31の「リプレイ」(PB=1)を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール31の「青7」を右中段に停止させる。

右リール31の「青7」は「18番」にのみ配置されているため、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率は「1/4」である。よって、「小役25」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1/4」となる。

【1884】

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「左右中(132)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/4」の確率で「小役25」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で(常に)「小役88」(3枚払出し)に対応する図柄組合せ(PB=1)を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1885】

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「中右左(231)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役A3条件装置」作動時に、「中右左(231)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/1」の確率で(常に)「小役03」～「小役06」(いずれも1枚払出し)のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1886】

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「右左中(312)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/4」の確率で「小役21」(1枚払

10

20

30

40

50

出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、「小役21」を入賞可能とするために、右リール31の「リプレイ」(PB=1)を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール31の「スイカ」、「blank」又は「青7」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、中リール31の「小BAR」を中中段に停止させる。

中リール31の「小BAR」は「8番」にのみ配置されているため、中リール31の「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」である。よって、「小役21」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1/4」となる。

【1887】

非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時に、「右中左(321)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「右左中(312)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/4」の確率で「小役21」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1888】

非RTかつMB内部中の「小役C3条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役C3条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

なお、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C3条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役25」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール31の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役25」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1889】

同様に、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役C3条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役21」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール31の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役21」の取りこぼし時に「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1890】

「小役C4条件装置」は、図211の当選役欄中に記載された5種類の当選役を含むものである。

また、非RTかつ非内部中において、「小役C4条件装置」は、「MB条件装置」と重複して作動(重複当選)する。

【1891】

非RTかつ非内部中の「小役C4条件装置」作動時に、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/4」の確率で「小役26」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、左第一停止時に、「小役26」を入賞可能とするために、左リール31の「リプレイ」(PB=1)を右中段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール31の「青7」、「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール31の「赤7」を右中段に停止させる。

右リール31の「赤7」は「8番」にのみ配置されているため、右リール31の「赤7」を右中段に停止させることができる確率は「1/4」である。よって、「小役26」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1/4」となる。

【1892】

非RTかつ非内部中の「小役C4条件装置」作動時に、「左右中(132)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときも、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ42が操作されたときと同様に、「1/4」の確率で「小役26」に対応する図

10

20

30

40

50

柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1893】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時に、「中左右 (2 1 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で (常に) 「小役 1 0」 (1 枚払出し) に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時に、「中右左 (2 3 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で (常に) 「小役 8 8」 (3 枚払出し) に対応する図柄組合せ (P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

【1894】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時に、「右左中 (3 1 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 2 2」 (1 枚払出し) に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、「小役 2 2」を入賞可能とするために、右リール 3 1 の「リプレイ」 (P B = 1) を右中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「スイカ」、「ブランク」又は「青 7」を左上段に停止させる。最後に、中第三停止時に、「シンボル」を中中段に停止させる。

中リール 3 1 の「シンボル」は「18 番」にのみ配置されているため、中リール 3 1 の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。よって、「小役 2 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させることができる確率は「1 / 4」となる。

20

【1895】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時に、「右中左 (3 2 1)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「右左中 (3 1 2)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 4」の確率で「小役 2 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1896】

非 R T かつ M B 内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

30

なお、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 2 6」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 6」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1897】

同様に、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 C 4 条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役 2 2」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、右リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 2」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

40

【1898】

「小役 C 5 条件装置」は、図 2 1 2 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 C 5 条件装置」は、「M B 条件装置」と重複して作動 (重複当選) する。

【1899】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「左中右 (1 2 3)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 2 7」 (1 枚払

50

出し) に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、左第一停止時に、「小役 2 7」を入賞可能とするために、左リール 3 1 の「リプレイ」($PB=1$)を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」、「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」(4 図柄合算で $PB=1$)を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「大BAR」を右中段に停止させる。

右リール 3 1 の「大BAR」は「3 番」にのみ配置されているため、右リール 3 1 の「大BAR」を右中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。よって、「小役 2 7」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/4$ 」となる。

【1900】

非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「左右中(132)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「左中右(123)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「小役 2 7」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1901】

非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/4$ 」の確率で「小役 0 5」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、「小役 0 5」を入賞可能とするために、中リール 3 1 の「ベル」($PB=1$)を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「大BAR」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小BAR」($PB=1$)を右中段に停止させる。

左リール 3 1 の「大BAR」は「3 番」にのみ配置されているため、左リール 3 1 の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。よって、「小役 0 5」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/4$ 」となる。

【1902】

非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「中右左(231)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「中左右(213)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「 $1/4$ 」の確率で「小役 0 5」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「右左中(312)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で(常に)「小役 8 7」(3 枚払出し)に対応する図柄組合せ($PB=1$)を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1903】

非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時に、「右中左(321)」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で(常に)「小役 1 1」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せ($PB=1$)を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非RTかつMB内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1904】

なお、非RTかつ非内部中又はMB内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 2 7」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 7」の取りこぼし時に「MB 0 1」～「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止

10

20

30

40

50

することはない。

同様に、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 C 5 条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役 0 5」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール 3 1 の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 5」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1905】

「小役 C 6 条件装置」は、図 2 1 2 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 C 6 条件装置」は、「M B 条件装置」と重複して作動（重複当選）する。

【1906】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「左中右（1 2 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 2 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、左第一停止時に、「小役 2 8」を入賞可能とするために、左リール 3 1 の「リプレイ」（P B = 1）を左上段に停止させる。次に、中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」、「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」（4 図柄合算で「P B = 1」）を中中段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「シンボル」を右中段に停止させる。

右リール 3 1 の「シンボル」は「1 3 番」にのみ配置されているため、右リール 3 1 の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。よって、「小役 2 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 4」となる。

【1907】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「左右中（1 3 2）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「左中右（1 2 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「小役 2 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1908】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「中左右（2 1 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 4」の確率で「小役 0 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、「小役 0 6」を入賞可能とするために、中リール 3 1 の「ベル」（P B = 1）を中中段に停止させる。次に、左第二停止時に、左リール 3 1 の「シンボル」を左上段に停止させる。最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」（P B = 1）を右中段に停止させる。

左リール 3 1 の「シンボル」は「1 3 番」にのみ配置されているため、左リール 3 1 の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。よって、「小役 0 6」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 4」となる。

【1909】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「中右左（2 3 1）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、「中左右（2 1 3）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときと同様に、「1 / 4」の確率で「小役 0 6」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1910】

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「右左中（3 1 2）」の押し順

10

20

30

40

50

でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 1 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時に、「右中左（3 2 1）」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 8 7」（3 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 1 1】

非 R T かつ M B 内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

なお、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役 2 8」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、左リール 3 1 の「リプレイ」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 2 8」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 9 1 2】

同様に、非 R T かつ非内部中又は M B 内部中の「小役 C 6 条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役 0 6」に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先するため、中リール 3 1 の「ベル」が常に有効ラインに停止する。このため、「小役 0 6」の取りこぼし時に「M B 0 1」～「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【1 9 1 3】

「小役 D 1 条件装置」は、図 2 1 2 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 D 1 条件装置」は、単独で作動（単独当選）する場合と、「M B 条件装置」と重複して作動（重複当選）する場合とを有する。

具体的には、非 R T かつ非内部中において、役抽選手段 6 1 による抽選で、当選番号「2 8」に当選したときは、この当選番号「2 8」から、小役及びリプレイ条件装置番号「2 8」が生成される（図 2 1 9）。そして、小役及びリプレイ条件装置番号「2 8」に対応する「小役 D 1 条件装置」（図 2 1 2）が作動する。

【1 9 1 4】

また、非 R T かつ非内部中において、役抽選手段 6 1 による抽選で、当選番号「2 9」に当選したときは、この当選番号「2 9」から、役物条件装置番号「1」と、小役及びリプレイ条件装置番号「2 8」とが生成される（図 2 1 9）。そして、役物条件装置番号「1」に対応する「M B 条件装置」（図 2 0 6）と、小役及びリプレイ条件装置番号「2 8」に対応する「小役 D 1 条件装置」（図 2 1 2）とが作動する。

【1 9 1 5】

そして、非 R T かつ非内部中において、「小役 D 1 条件装置」が単独で作動（単独当選）したときと、「小役 D 1 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）したときとで、リール 3 1 の停止制御が異なる。

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 D 1 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動したときと同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1 9 1 6】

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 1 7】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 6 5」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」（P B = 1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」（P B ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「青 7」（P B ≠ 1）を右中段に停止させる。

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させる。

【1 9 1 8】

上述したように、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 5」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 6 5」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 5」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1 9 1 9】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 6 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」（P B = 1）を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」（P B ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「青 7」（P B ≠ 1）を中中段に停止させる。

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させる。

【1 9 2 0】

上述したように、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 6」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 6 6」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 6」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1 9 2 1】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 1 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 1 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1 9 2 2】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 6 5」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 6 5」の取りこぼし時）には、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 2 3】

10

20

30

40

50

具体的には、中第一停止時に、中リール31の「リプレイ」(PB=1)を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「青7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」を左上段に停止させる。上述したように、左リール31の「青7」、「赤7」、「大BAR」及び「シンボル」は4図柄合算で「PB=1」であるため、これらのいずれかを左上段に停止させることができる。

【1924】

左第二停止時に、左リール31の「青7」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。そして、左上段に「青7」が停止し、右中段にも「青7」が停止したときは、「小役65」の入賞となる。これに対し、左上段に「青7」が停止し、右中段に「小BAR」が停止したときは、「MB03」の入賞となる。

10

左第二停止時に、左リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。これにより、「MB03」の入賞となる。

【1925】

また、第二停止が右であるときは、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。上述したように、右リール31の「青7」、「赤7」、「大BAR」及び「シンボル」は4図柄合算で「PB=1」であるため、これらのいずれかを右中段に停止させることができる。

20

【1926】

右第二停止時に、右リール31の「青7」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「青7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「小BAR」(PB=1)を左上段に停止させる。そして、右中段に「青7」が停止し、左上段にも「青7」が停止したときは、「小役65」の入賞となる。これに対し、右中段に「青7」が停止し、左上段に「小BAR」が停止したときは、「MB01」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「小BAR」(PB=1)を左上段に停止させる。これにより、「MB01」の入賞となる。

30

【1927】

上述したように、「小役65」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1/16」である。

また、「小役65」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役65」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【1928】

40

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役66」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき(「小役66」の取りこぼし時)には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1929】

具体的には、右第一停止時に、右リール31の「小BAR」(PB=1)を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「青7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」を左上段に停止させる。上述したように、左リール31の

50

「青 7」、「赤 7」、「大 B A R」及び「シンボル」は 4 図柄合算で「P B = 1」であるため、これらのいずれかを左上段に停止させることができる。

【1930】

左第二停止時に、左リール 3 1 の「青 7」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1)を中中段に停止させる。そして、左上段に「青 7」が停止し、中中段にも「青 7」が停止したときは、「小役 6 6」の入賞となる。これに対し、左上段に「青 7」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「M B 0 3」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1)を中中段に停止させる。これにより、「M B 0 3」の入賞となる。

【1931】

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」を中中段に停止させる。上述したように、中リール 3 1 の「青 7」、「大 B A R」、「小 B A R」及び「シンボル」は 4 図柄合算で「P B = 1」であるため、これらのいずれかを中中段に停止させることができる。

【1932】

中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を左上段に停止させる。そして、中中段に「青 7」が停止し、左上段にも「青 7」が停止したときは、「小役 6 6」の入賞となる。これに対し、中中段に「青 7」が停止し、左上段に「小 B A R」が停止したときは、「M B 0 2」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を左上段に停止させる。これにより、「M B 0 2」の入賞となる。

【1933】

上述したように、「小役 6 6」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 / 16」である。

また、「小役 6 6」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 6 6」の取りこぼし時には「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1934】

「小役 D 2 条件装置」は、図 2 1 2 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

また、「小役 D 2 条件装置」も、「小役 D 1 条件装置」と同様に、非 R T かつ非内部中に、単独で作動(単独当選)する場合と、「M B 条件装置」と重複して作動(重複当選)する場合とを有する。

【1935】

そして、非 R T かつ非内部中に、「小役 D 2 条件装置」が単独で作動(単独当選)したときと、「小役 D 2 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動(重複当選)したときとで、リール 3 1 の停止制御が異なる。

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 D 2 条件装置」作動時には、非 R T かつ非内部中に「小役 D 2 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動したときと同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【1936】

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 2 条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合

10

20

30

40

50

におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 3 7】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 6 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」（PB ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」（PB ≠ 1）を右中段に停止させる。

10

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させる。

【1 9 3 8】

右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 7」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 RT かつ非内部中において、「小役 6 7」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 7」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

20

【1 9 3 9】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 6 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」（PB ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「大 BAR」（PB ≠ 1）を中中段に停止させる。

30

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「大 BAR」を中中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させる。

【1 9 4 0】

中リール 3 1 の「大 BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 RT かつ非内部中において、「小役 6 8」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 8」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

40

【1 9 4 1】

次に、非 RT かつ非内部中に「小役 D 2 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 RT かつ MB 内部中に「小役 D 2 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 RT かつ非内部中における「小役 D 2 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1 9 4 2】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作さ

50

れたときは、「小役 6 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 6 7」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 4 3】

具体的には、中第一停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「赤 7」、「大 BAR」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「青 7」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。そして、左上段に「青 7」が停止し、右中段に「赤 7」が停止したときは、「小役 6 7」の入賞となる。これに対し、左上段に「青 7」が停止し、右中段に「小 BAR」が停止したときは、「MB 0 3」の入賞となる。

10

左第二停止時に、左リール 3 1 の「赤 7」、「大 BAR」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。これにより、「MB 0 3」の入賞となる。

【1 9 4 4】

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「青 7」、「大 BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

20

右第二停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。そして、右中段に「赤 7」が停止し、左上段に「青 7」が停止したときは、「小役 6 7」の入賞となる。これに対し、右上段に「赤 7」が停止し、左上段に「小 BAR」が停止したときは、「MB 0 1」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「青 7」、「大 BAR」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。これにより、「MB 0 1」の入賞となる。

30

【1 9 4 5】

上述したように、「小役 6 7」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 / 1 6」である。

また、「小役 6 7」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 6 7」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【1 9 4 6】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 6 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 6 8」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

40

【1 9 4 7】

具体的には、右第一停止時に、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「赤 7」、「大 BAR」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「青 7」が左上段に停止したときは、中第三停止時に

50

、中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1) を中中段に停止させる。そして、左上段に「青 7」が停止し、中中段に「大 B A R」が停止したときは、「小役 6 8」の入賞となる。これに対し、左上段に「青 7」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「M B 0 3」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1) を中中段に停止させる。これにより、「M B 0 3」の入賞となる。

【1948】

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「青 7」、「小 B A R」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「大 B A R」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を左上段に停止させる。そして、中中段に「大 B A R」が停止し、左上段に「青 7」が停止したときは、「小役 6 8」の入賞となる。これに対し、中中段に「大 B A R」が停止し、左上段に「小 B A R」が停止したときは、「M B 0 2」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」、「小 B A R」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を左上段に停止させる。これにより、「M B 0 2」の入賞となる。

【1949】

上述したように、「小役 6 8」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 / 16」である。

また、「小役 6 8」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 6 8」の取りこぼし時には「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1950】

「小役 D 3 条件装置」～「小役 D 8 条件装置」作動時についても、「小役 D 1 条件装置」又は「小役 D 2 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

「小役 D 3 条件装置」は、図 2 1 3 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 3 条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 2 9」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せ(P B = 1)を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1951】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 3」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 3」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 3」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1952】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 4」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 4」の取りこぼし時には、いずれの役に

10

20

30

40

50

対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 4」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1953】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 3 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ MB 内部中に「小役 D 3 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 3 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1954】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 3」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 3」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 3」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 7 3」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1955】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 4」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 4」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 4」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 7 4」の取りこぼし時には「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1956】

「小役 D 4 条件装置」は、図 2 1 3 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 4 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1957】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 5」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 7 5」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 5」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 6」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1958】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 7 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「青 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 7 6」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 6」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 6」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1 9 5 9】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 4 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 4 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 4 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1 9 6 0】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 5」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 5」の取りこぼし時）には、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 6 1】

「小役 7 5」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 7 5」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【1 9 6 2】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 6」の取りこぼし時）には、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1 9 6 3】

「小役 7 6」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 7 6」の取りこぼし時には「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

なお、M B 遊技中にも「小役 D 4 条件装置」の抽選が行われるものの、M B 遊技中は 2 枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する特有のリール 3 1 の停止制御が行われるため、「小役 D 4 条件装置」の作動に基づくリール 3 1 の停止制御が行われることはない。

【1 9 6 4】

「小役 D 5 条件装置」は、図 2 1 3 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 5 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組

10

20

30

40

50

合せ（ $PB=1$ ）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1965】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 6 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 9」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 RT かつ非内部中において、「小役 6 9」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 9」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1966】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 7 0」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 RT かつ非内部中において、「小役 7 0」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 0」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1967】

次に、非 RT かつ非内部中に「小役 D 5 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 RT かつ MB 内部中に「小役 D 5 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 RT かつ非内部中における「小役 D 5 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1968】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 6 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 6 9」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 6 9」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 6 9」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1969】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 0」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 0」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 7 0」の取りこぼし時には「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確

10

20

30

40

50

率は「 $15/16$ 」となる。

【1970】

「小役D6条件装置」は、図213の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D6条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役29」（1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1971】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役71」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「赤7」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール31の「赤7」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役71」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役71」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役71」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1972】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役72」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「赤7」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役72」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役72」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役72」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1973】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D6条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D6条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役29」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D6条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1974】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役71」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役71」の取りこぼし時には、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役71」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役71」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【1975】

10

20

30

40

50

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 2」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 2」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 2」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 7 2」の取りこぼし時には「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1976】

「小役 D 7 条件装置」は、図 2 1 4 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 7 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1977】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 7 7」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 7」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 7」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1978】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 7 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「小 B A R」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 7 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 8」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 8」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1979】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 7 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ MB 内部中に「小役 D 7 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 7 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1980】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示

10

20

30

40

50

させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 7」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 7」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 7 7」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【1981】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 8」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 7 8」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 7 8」の取りこぼし時には「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【1982】

「小役 D 8 条件装置」は、図 2 1 4 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 8 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役 2 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1983】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役 7 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール 3 1 の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役 7 9」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 7 9」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 7 9」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1984】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役 8 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「赤 7」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、中リール 3 1 の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役 8 0」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 8 0」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 8 0」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1985】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 8 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ MB 内部中に「小役 D 8 条件装置」が作動した

10

20

30

40

50

場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 2 9」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 8 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【1986】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 7 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 7 9」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

10

「小役 7 9」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 7 9」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1987】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 8 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 8 0」の取りこぼし時）には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

20

「小役 8 0」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 8 0」の取りこぼし時には「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【1988】

「小役 D 9 条件装置」は、図 2 1 4 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 9 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

30

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 3 3」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【1989】

具体的には、左第一停止時に、左リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「青 7」（PB ≠ 1）を中中段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「青 7」（PB ≠ 1）を右中段に停止させる。

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させる。

40

【1990】

中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 3 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 3 3」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 3 3」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1991】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作さ

50

れたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役30」（1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1992】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役34」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、右リール31の「小BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「大BAR」（PB ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール31の「青7」（PB ≠ 1）を中中段に停止させる。

また、第二停止が中であるときは、中リール31の「青7」を中中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させる。

【1993】

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール31の「青7」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役34」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役34」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール31を停止制御する。このため、「小役34」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【1994】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D9条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D9条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役33」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役33」の取りこぼし時）には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【1995】

具体的には、左第一停止時に、左リール31の「小BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール31の「青7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール31の「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール31の「青7」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「小BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。そして、中中段に「青7」が停止し、右中段にも「青7」が停止したときは、「小役33」の入賞となる。これに対し、中中段に「青7」が停止し、右中段に「小BAR」が停止したときは、「MB02」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール31の「大BAR」、「小BAR」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「小BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。これにより、「MB02」の入賞となる。

【1996】

また、第二停止が右であるときは、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール31の「青7」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール31の「青7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール31の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。そし

10

20

30

40

50

て、右中段に「青 7」が停止し、中中段にも「青 7」が停止したときは、「小役 3 3」の入賞となる。これに対し、右中段に「青 7」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「MB 0 1」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」、「大 B A R」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1) を中中段に停止させる。これにより、「MB 0 1」の入賞となる。

【1 9 9 7】

中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 3 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、「小役 3 3」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 3 3」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【1 9 9 8】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 3 0」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 9 条件装置」の単独作動(単独当選)時と同様である。

【1 9 9 9】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 3 4」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき(「小役 3 4」の取りこぼし時)には、「MB 0 2」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 0 0 0】

具体的には、右第一停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「青 7」、「赤 7」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1) を中中段に停止させる。そして、左上段に「大 B A R」が停止し、中中段に「青 7」が停止したときは、「小役 3 4」の入賞となる。これに対し、左上段に「大 B A R」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「MB 0 3」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「青 7」、「赤 7」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」(P B = 1) を中中段に停止させる。これにより、「MB 0 3」の入賞となる。

【2 0 0 1】

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を左上段に停止させる。そして、中中段に「青 7」が停止し、左上段に「大 B A R」が停止したときは、「小役 3 4」の入賞となる。これに対し、中中段に「青 7」が停止し、左上段に「小 B A R」が停止したときは、「MB 0 2」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「大 B A R」、「小 B A R」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を左上段に停止させる。これにより、「M B 0 2」の入賞となる。

【2002】

左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 3 4」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、「小役 3 4」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 3 4」の取りこぼし時には「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【2003】

「小役 D 1 0 条件装置」は、図 2 1 4 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 0 条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 3 5」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2004】

具体的には、左第一停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「青 7」(P B ≠ 1) を中中段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」(P B ≠ 1) を右中段に停止させる。

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させる。

【2005】

中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 3 5」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 3 5」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 3 5」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2006】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で(常に)「小役 3 0」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せ(P B = 1) を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2007】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役 3 6」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、右第一停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1) を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「大 B A R」(P B ≠ 1) を左上段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「大 B A R」(P B ≠ 1) を中中段に停止させる。

また、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させる。

【2008】

左リール３１の「大ＢＡＲ」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、中リール３１の「大ＢＡＲ」を中中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役３６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役３６」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役３６」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【２００９】

次に、非ＲＴかつ非内部中に「小役Ｄ１０条件装置」と「ＭＢ条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非ＲＴかつＭＢ内部中に「小役Ｄ１０条件装置」が作動した場合におけるリール３１の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役３５」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役３５」の取りこぼし時には、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【２０１０】

具体的には、左第一停止時に、左リール３１の「小ＢＡＲ」（ＰＢ＝１）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール３１の「青７」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール３１の「大ＢＡＲ」、「小ＢＡＲ」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール３１の「青７」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール３１の「赤７」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール３１の「小ＢＡＲ」（ＰＢ＝１）を右中段に停止させる。そして、中中段に「青７」が停止し、右中段に「赤７」が停止したときは、「小役３５」の入賞となる。これに対し、中中段に「青７」が停止し、右中段に「小ＢＡＲ」が停止したときは、「ＭＢ０２」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール３１の「大ＢＡＲ」、「小ＢＡＲ」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール３１の「小ＢＡＲ」（ＰＢ＝１）を右中段に停止させる。これにより、「ＭＢ０２」の入賞となる。

【２０１１】

また、第二停止が右であるときは、右リール３１の「赤７」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール３１の「青７」、「大ＢＡＲ」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール３１の「赤７」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール３１の「青７」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール３１の「リプレイ」（ＰＢ＝１）を中中段に停止させる。そして、右中段に「赤７」が停止し、中中段に「青７」が停止したときは、「小役３５」の入賞となる。これに対し、右中段に「赤７」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「ＭＢ０１」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール３１の「青７」、「大ＢＡＲ」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール３１の「リプレイ」（ＰＢ＝１）を中中段に停止させる。これにより、「ＭＢ０１」の入賞となる。

【２０１２】

中リール３１の「青７」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール３１の「赤７」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役３５」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、「小役３５」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役３５」の取りこぼし時には「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示

10

20

30

40

50

するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2013】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1/1」の確率で「小役30」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D10条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2014】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役36」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役36」の取りこぼし時）には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2015】

具体的には、右第一停止時に、右リール31の「小BAR」（PB=1）を右中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「青7」、「赤7」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール31の「大BAR」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール31の「リプレイ」（PB=1）を中中段に停止させる。そして、左上段に「大BAR」が停止し、中中段にも「大BAR」が停止したときは、「小役36」の入賞となる。これに対し、左上段に「大BAR」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「MB03」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール31の「青7」、「赤7」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、中第三停止時に、中リール31の「リプレイ」（PB=1）を中中段に停止させる。これにより、「MB03」の入賞となる。

【2016】

また、第二停止が中であるときは、中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール31の「青7」、「小BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール31の「大BAR」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「小BAR」（PB=1）を左上段に停止させる。そして、中中段に「大BAR」が停止し、左上段にも「大BAR」が停止したときは、「小役36」の入賞となる。これに対し、中中段に「大BAR」が停止し、左上段に「小BAR」が停止したときは、「MB02」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール31の「青7」、「小BAR」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「小BAR」（PB=1）を左上段に停止させる。これにより、「MB02」の入賞となる。

【2017】

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役36」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、「小役36」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役36」の取りこぼし時には「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2018】

10

20

30

40

50

「小役 D 1 1 条件装置」～「小役 D 1 6 条件装置」作動時についても、「小役 D 9 条件装置」又は「小役 D 1 0 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

「小役 D 1 1 条件装置」は、図 2 1 5 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 1 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 4 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 0 1 9】

中リール 3 1 の「青 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 4 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 4 1」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 4 1」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2 0 2 0】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 3 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 0 2 1】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 4 2」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、中リール 3 1 の「小 B A R」を中中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 4 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 4 2」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 4 2」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2 0 2 2】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 1 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 1 1 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

【2 0 2 3】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 4 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 4 1」の取りこぼし時には、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 4 1」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 4 1」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【2 0 2 4】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 3 0」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 1 1 条件装置」の単独作動（単独

10

20

30

40

50

当選) 時と同様である。

【2025】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役42」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき(「小役42」の取りこぼし時)には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役42」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役42」の取りこぼし時には「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

10

【2026】

「小役D12条件装置」は、図215の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D12条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役43」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2027】

20

中リール31の「青7」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役43」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役43」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役43」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2028】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で(常に)「小役30」(1枚払出し)に対応する図柄組合せ(PB=1)を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

30

【2029】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役44」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、中リール31の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役44」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役44」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役44」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

40

【2030】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D12条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動(重複当選)した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D12条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

【2031】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役43」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき(「小役43」の取りこ

50

ぼし時)には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役43」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役43」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2032】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1/1」の確率で「小役30」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D12条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

10

【2033】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役44」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役44」の取りこぼし時）には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役44」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役44」の取りこぼし時には「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

20

【2034】

「小役D13条件装置」は、図215の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D13条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役37」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2035】

30

中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役37」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役37」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役37」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2036】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で（常に）「小役30」（1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

40

【2037】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役38」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、中リール31の「青7」を中中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役38」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役38」の取りこぼし時には、いずれの役に

50

対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 3 8」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2038】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 3 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 1 3 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

【2039】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 3 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 3 7」の取りこぼし時）には、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 3 7」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 3 7」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2040】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役 3 0」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 1 3 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2041】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 3 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 3 8」の取りこぼし時）には、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 3 8」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 3 8」の取りこぼし時には「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 2」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2042】

「小役 D 1 4 条件装置」は、図 2 1 5 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 4 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役 3 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2043】

中リール 3 1 の「大 B A R」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役 3 9」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 3 9」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 3 9」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2044】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役 3 0」（1 枚払出し）に対応する図柄組

10

20

30

40

50

合せ（PB＝1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2045】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／16」の確率で「小役40」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1／4」であり、中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることができる確率も「1／4」であるから、「小役40」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1／16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役40」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役40」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

10

【2046】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D14条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D14条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

【2047】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役39」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役39」の取りこぼし時）には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

20

「小役39」を取りこぼす確率は「15／16」であり、「小役39」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15／16」となる。

【2048】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1／1」の確率で「小役30」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D14条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

30

【2049】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役40」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役40」の取りこぼし時）には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役40」を取りこぼす確率は「15／16」であり、「小役40」の取りこぼし時には「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15／16」となる。

40

【2050】

「小役D15条件装置」は、図216の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D15条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／16」の確率で「小役45」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2051】

50

中リール３１の「大ＢＡＲ」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール３１の「大ＢＡＲ」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役４５」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役４５」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役４５」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【２０５２】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役３０」（１枚払出し）に対応する図柄組合せ（ＰＢ＝１）を有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

10

【２０５３】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役４６」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

左リール３１の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、中リール３１の「小ＢＡＲ」を中中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役４６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役４６」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役４６」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

20

【２０５４】

次に、非ＲＴかつ非内部中に「小役Ｄ１５条件装置」と「ＭＢ条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非ＲＴかつＭＢ内部中に「小役Ｄ１５条件装置」が作動した場合におけるリール３１の停止制御について説明する。

【２０５５】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役４５」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役４５」の取りこぼし時）には、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

30

「小役４５」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役４５」の取りこぼし時には「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【２０５６】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役３０」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非ＲＴかつ非内部中における「小役Ｄ１５条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

40

【２０５７】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役４６」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役４６」の取りこぼし時）には、「ＭＢ０２」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

「小役４６」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役４６」の取りこぼし時には「ＭＢ０２」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「ＭＢ０２」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確

50

率は「 $15/16$ 」となる。

【2058】

「小役D16条件装置」は、図216の当選役欄中に記載された3種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D16条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役47」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2059】

中リール31の「大BAR」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役47」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役47」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役47」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2060】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役30」（1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB=1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2061】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役48」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、中リール31の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役48」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役48」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役48」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2062】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D16条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D16条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

【2063】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役47」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役47」の取りこぼし時には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役47」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役47」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2064】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役30」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D16条件装置」の単独作動（単独

10

20

30

40

50

当選) 時と同様である。

【2065】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役48」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき(「小役48」の取りこぼし時)には、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役48」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役48」の取りこぼし時には「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB02」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

10

【2066】

「小役D17条件装置」は、図216の当選役欄中に記載された5種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D17条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役49」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2067】

20

具体的には、左第一停止時に、左リール31の「小BAR」($PB=1$)を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール31の「小BAR」($PB \neq 1$)を中中段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール31の「青7」($PB \neq 1$)を右中段に停止させる。

また、第二停止が右であるときは、右リール31の「青7」を右中段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール31の「小BAR」を中中段に停止させる。

【2068】

中リール31の「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役49」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

30

また、非RTかつ非内部中において、「小役49」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール31を停止制御する。このため、「小役49」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2069】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役50」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、中リール31の「リプレイ」($PB=1$)を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「大BAR」($PB \neq 1$)を左上段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール31の「青7」($PB \neq 1$)を右中段に停止させる。

40

また、第二停止が右であるときは、右リール31の「青7」を右中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させる。

【2070】

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役50」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役50」の取りこぼし時には、いずれの役に

50

対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 5 0」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2071】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2072】

次に、非 RT かつ非内部中に「小役 D 1 7 条件装置」と「MB 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 RT かつ MB 内部中に「小役 D 1 7 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 4 9」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 4 9」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2073】

具体的には、左第一停止時に、左リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「小 BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「青 7」、「大 BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「小 BAR」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。そして、中中段に「小 BAR」が停止し、右中段に「青 7」が停止したときは、「小役 4 9」の入賞となる。これに対し、中中段に「小 BAR」が停止し、右中段にも「小 BAR」が停止したときは、「MB 0 2」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール 3 1 の「青 7」、「大 BAR」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。これにより、「MB 0 2」の入賞となる。

【2074】

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「赤 7」、「大 BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「青 7」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「小 BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール 3 1 の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。そして、右中段に「青 7」が停止し、中中段に「小 BAR」が停止したときは、「小役 4 9」の入賞となる。これに対し、右中段に「青 7」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「MB 0 1」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」、「大 BAR」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。これにより、「MB 0 1」の入賞となる。

【2075】

中リール 3 1 の「小 BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「青 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 4 9」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、「小役 4 9」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役 4 9」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示

10

20

30

40

50

するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2076】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役50」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役50」の取りこぼし時）には、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2077】

具体的には、中第一停止時に、中リール31の「リプレイ」（PB=1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「青7」、「赤7」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール31の「大BAR」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「小BAR」（PB=1）を右中段に停止させる。そして、左上段に「大BAR」が停止し、右中段に「青7」が停止したときは、「小役50」の入賞となる。これに対し、左上段に「大BAR」が停止し、右中段に「小BAR」が停止したときは、「MB03」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール31の「青7」、「赤7」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール31の「小BAR」（PB=1）を右中段に停止させる。これにより、「MB03」の入賞となる。

【2078】

また、第二停止が右であるときは、右リール31の「青7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール31の「青7」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール31の「小BAR」（PB=1）を左上段に停止させる。そして、右中段に「青7」が停止し、左上段に「大BAR」が停止したときは、「小役50」の入賞となる。これに対し、右中段に「青7」が停止し、左上段に「小BAR」が停止したときは、「MB01」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール31の「赤7」、「大BAR」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール31の「小BAR」（PB=1）を左上段に停止させる。これにより、「MB01」の入賞となる。

【2079】

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役50」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、「小役50」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役50」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2080】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1/1」の確率で「小役30」、「小役31」又は「小役32」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D17条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2081】

「小役 D 1 8 条件装置」は、図 2 1 6 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 8 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 5 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 0 8 2】

具体的には、左第一停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」（P B = 1）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール 3 1 の「小 B A R」（P B ≠ 1）を中中段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」（P B ≠ 1）を右中段に停止させる。

10

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させ、最後に、中第三停止時に、中リール 3 1 の「小 B A R」を中中段に停止させる。

【2 0 8 3】

中リール 3 1 の「小 B A R」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 5 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 5 1」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 5 1」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

20

【2 0 8 4】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 5 2」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

具体的には、中第一停止時に、中リール 3 1 の「リプレイ」（P B = 1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール 3 1 の「大 B A R」（P B ≠ 1）を左上段に停止させ、最後に、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」（P B ≠ 1）を右中段に停止させる。

30

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させ、最後に、左第三停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させる。

【2 0 8 5】

左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 5 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 5 2」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 5 2」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

40

【2 0 8 6】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 0 8 7】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 8 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 1 8 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作さ

50

れたときは、「小役5 1」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役5 1」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール3 1を停止制御する。

【2088】

具体的には、左第一停止時に、左リール3 1の「小BAR」（PB = 1）を左上段に停止させる。次に、第二停止が中であるときは、中リール3 1の「小BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール3 1の「青7」、「大BAR」又は「シンボル」を中中段に停止させる。

中第二停止時に、中リール3 1の「小BAR」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール3 1の「赤7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール3 1の「小BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。そして、中中段に「小BAR」が停止し、右中段に「赤7」が停止したときは、「小役5 1」の入賞となる。これに対し、中中段に「小BAR」が停止し、右中段にも「小BAR」が停止したときは、「MB 0 2」の入賞となる。

中第二停止時に、中リール3 1の「青7」、「大BAR」又は「シンボル」が中中段に停止したときは、右第三停止時に、右リール3 1の「小BAR」（PB = 1）を右中段に停止させる。これにより、「MB 0 2」の入賞となる。

【2089】

また、第二停止が右であるときは、右リール3 1の「赤7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール3 1の「青7」、「大BAR」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール3 1の「赤7」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール3 1の「小BAR」を中中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、中リール3 1の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。そして、右中段に「赤7」が停止し、中中段に「小BAR」が停止したときは、「小役5 1」の入賞となる。これに対し、右中段に「赤7」が停止し、中中段に「リプレイ」が停止したときは、「MB 0 1」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール3 1の「青7」、「大BAR」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、中第三停止時に、中リール3 1の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。これにより、「MB 0 1」の入賞となる。

【2090】

中リール3 1の「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール3 1の「赤7」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役5 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、「小役5 1」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役5 1」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

【2091】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、「小役5 2」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役5 2」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール3 1を停止制御する。

【2092】

具体的には、中第一停止時に、中リール3 1の「リプレイ」（PB = 1）を中中段に停止させる。次に、第二停止が左であるときは、左リール3 1の「大BAR」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール3 1の「青7

10

20

30

40

50

」、「赤 7」又は「シンボル」を左上段に停止させる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を右中段に停止させる。そして、左上段に「大 B A R」が停止し、右中段に「赤 7」が停止したときは、「小役 5 2」の入賞となる。これに対し、左上段に「大 B A R」が停止し、右中段に「小 B A R」が停止したときは、「M B 0 3」の入賞となる。

左第二停止時に、左リール 3 1 の「青 7」、「赤 7」又は「シンボル」が左上段に停止したときは、右第三停止時に、右リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を右中段に停止させる。これにより、「M B 0 3」の入賞となる。

【2093】

また、第二停止が右であるときは、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、右リール 3 1 の「青 7」、「大 B A R」又は「シンボル」を右中段に停止させる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「赤 7」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることを優先し、これを停止させることができないときは、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を左上段に停止させる。そして、右中段に「赤 7」が停止し、左上段に「大 B A R」が停止したときは、「小役 5 2」の入賞となる。これに対し、右中段に「赤 7」が停止し、左上段に「小 B A R」が停止したときは、「M B 0 1」の入賞となる。

右第二停止時に、右リール 3 1 の「青 7」、「大 B A R」又は「シンボル」が右中段に停止したときは、左第三停止時に、左リール 3 1 の「小 B A R」(P B = 1)を左上段に停止させる。これにより、「M B 0 1」の入賞となる。

【2094】

左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール 3 1 の「赤 7」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役 5 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、「小役 5 2」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 5 2」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2095】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 1 8 条件装置」の単独作動(単独当選)時と同様である。

【2096】

「小役 D 1 9 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」作動時についても、「小役 D 1 7 条件装置」又は「小役 D 1 8 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

「小役 D 1 9 条件装置」は、図 2 1 7 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 9 条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役 5 7」(1 枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2097】

中リール 3 1 の「小 B A R」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」で

10

20

30

40

50

あるから、「小役 5 7」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 5 7」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 5 7」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2098】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役 5 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

左リール 3 1 の「大 B A R」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役 5 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 5 8」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 5 8」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2099】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「 $1/1$ 」の確率で（常に）「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2100】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 1 9 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 1 9 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

【2101】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 5 7」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 5 7」の取りこぼし時には、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 5 7」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 5 7」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2102】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 5 8」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 5 8」の取りこぼし時には、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 5 8」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役 5 8」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【2103】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 1 9 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2104】

「小役D20条件装置」は、図217の当選役欄中に記載された5種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D20条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／16」の確率で「小役59」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2105】

中リール31の「小BAR」を中中段に停止させることができる確率は「1／4」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1／4」であるから、「小役59」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1／16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役59」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役59」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2106】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／16」の確率で「小役60」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「大BAR」を左上段に停止させることができる確率は「1／4」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1／4」であるから、「小役60」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1／16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役60」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役60」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2107】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1／1」の確率で（常に）「小役30」、「小役31」又は「小役32」（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB＝1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2108】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D20条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D20条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

【2109】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役59」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役59」の取りこぼし時には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役59」を取りこぼす確率は「15／16」であり、「小役59」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15／16」となる。

【2110】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役60」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役60」の取りこ

10

20

30

40

50

ぼし時)には、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役60」を取りこぼす確率は「15/16」であり、「小役60」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15/16」となる。

【2111】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1/1」の確率で「小役30」、「小役31」又は「小役32」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D20条件装置」の単独作動(単独当選)時と同様である。

【2112】

「小役D21条件装置」は、図217の当選役欄中に記載された5種類の当選役を含むものである。

まず、非RTかつ非内部中に「小役D21条件装置」が単独で作動(単独当選)した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役53」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2113】

中リール31の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役53」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役53」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役53」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2114】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/16」の確率で「小役54」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1/4」であり、右リール31の「青7」を右中段に停止させることができる確率も「1/4」であるから、「小役54」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1/16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役54」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役54」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2115】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1/1」の確率で(常に)「小役30」、「小役31」又は「小役32」(いずれも1枚払出し)に対応する図柄組合せ(PB=1)を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2116】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D21条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動(重複当選)した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D21条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

【2117】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役53」(1枚払出し)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示

10

20

30

40

50

させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役５３」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

「小役５３」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役５３」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【２１１８】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役５４」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役５４」の取りこぼし時）には、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

「小役５４」を取りこぼす確率は「 $15/16$ 」であり、「小役５４」の取りこぼし時には「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB 0 1」又は「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「 $15/16$ 」となる。

【２１１９】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに、「 $1/1$ 」の確率で「小役３０」、「小役３１」又は「小役３２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非ＲＴかつ非内部中における「小役Ｄ２１条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【２１２０】

「小役Ｄ２２条件装置」は、図２１７の当選役欄中に記載された５種類の当選役を含むものである。

まず、非ＲＴかつ非内部中に「小役Ｄ２２条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール３１の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役５５」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【２１２１】

中リール３１の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール３１の「赤７」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役５５」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役５５」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役５５」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【２１２２】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「 $1/16$ 」の確率で「小役５６」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

左リール３１の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」であり、右リール３１の「青７」を右中段に停止させることができる確率も「 $1/4$ 」であるから、「小役５６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「 $1/16$ 」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役５６」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役５６」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【２１２３】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」（いずれも 1 枚払出し）に対応する図柄組合せ（P B = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 1 2 4】

次に、非 R T かつ非内部中に「小役 D 2 2 条件装置」と「M B 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非 R T かつ M B 内部中に「小役 D 2 2 条件装置」が作動した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

【2 1 2 5】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 5 5」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 5 5」の取りこぼし時）には、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 5 5」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 5 5」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【2 1 2 6】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「小役 5 6」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役 5 6」の取りこぼし時）には、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

「小役 5 6」を取りこぼす確率は「1 5 / 1 6」であり、「小役 5 6」の取りこぼし時には「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「M B 0 1」又は「M B 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「1 5 / 1 6」となる。

【2 1 2 7】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、「1 / 1」の確率で「小役 3 0」、「小役 3 1」又は「小役 3 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非 R T かつ非内部中における「小役 D 2 2 条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2 1 2 8】

「小役 D 2 3 条件装置」は、図 2 1 8 の当選役欄中に記載された 5 種類の当選役を含むものである。

まず、非 R T かつ非内部中に「小役 D 2 3 条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール 3 1 の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「1 / 1 6」の確率で「小役 6 1」（1 枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 1 2 9】

中リール 3 1 の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール 3 1 の「大 B A R」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役 6 1」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 1 6」となる。

また、非 R T かつ非内部中において、「小役 6 1」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール 3 1 を停止制御する。このため、「小役 6 1」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【2 1 3 0】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「１／１６」の確率で「小役６２」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

左リール３１の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「１／４」であり、右リール３１の「大ＢＡＲ」を右中段に停止させることができる確率も「１／４」であるから、「小役６２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「１／１６」となる。

また、非ＲＴかつ非内部中において、「小役６２」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール３１を停止制御する。このため、「小役６２」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

【２１３１】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「１／１」の確率で（常に）「小役３０」、「小役３１」又は「小役３２」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せ（ＰＢ＝１）を有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

【２１３２】

次に、非ＲＴかつ非内部中に「小役Ｄ２３条件装置」と「ＭＢ条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非ＲＴかつＭＢ内部中に「小役Ｄ２３条件装置」が作動した場合におけるリール３１の停止制御について説明する。

【２１３３】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役６１」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役６１」の取りこぼし時には、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

「小役６１」を取りこぼす確率は「１５／１６」であり、「小役６１」の取りこぼし時には「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「１５／１６」となる。

【２１３４】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役６２」（１枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役６２」の取りこぼし時には、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール３１を停止制御する。

「小役６２」を取りこぼす確率は「１５／１６」であり、「小役６２」の取りこぼし時には「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「ＭＢ０１」又は「ＭＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「１５／１６」となる。

【２１３５】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに、「１／１」の確率で「小役３０」、「小役３１」又は「小役３２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非ＲＴかつ非内部中における「小役Ｄ２３条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【２１３６】

「小役Ｄ２４条件装置」は、図２１８の当選役欄中に記載された５種類の当選役を含むものである。

まず、非ＲＴかつ非内部中に「小役Ｄ２４条件装置」が単独で作動（単独当選）した場合におけるリール３１の停止制御について説明する。

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ４２が操作さ

10

20

30

40

50

れたときは、「1 / 16」の確率で「小役63」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2137】

中リール31の「シンボル」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役63」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役63」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役63」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

10

【2138】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1 / 16」の確率で「小役64」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

左リール31の「シンボル」を左上段に停止させることができる確率は「1 / 4」であり、右リール31の「シンボル」を右中段に停止させることができる確率も「1 / 4」であるから、「小役64」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができる確率は「1 / 16」となる。

また、非RTかつ非内部中において、「小役64」の取りこぼし時には、いずれの役に対応する図柄組合せも有効ラインに停止表示させないように、リール31を停止制御する。このため、「小役64」の取りこぼし時には、役の非入賞となる。

20

【2139】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「1 / 1」の確率で（常に）「小役30」、「小役31」又は「小役32」（いずれも1枚払出し）に対応する図柄組合せ（PB = 1）を有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2140】

次に、非RTかつ非内部中に「小役D24条件装置」と「MB条件装置」とが重複して作動（重複当選）した場合、又は非RTかつMB内部中に「小役D24条件装置」が作動した場合におけるリール31の停止制御について説明する。

30

【2141】

第一停止が左で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役63」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役63」の取りこぼし時には、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役63」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役63」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB02」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

40

【2142】

第一停止が中で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、「小役64」（1枚払出し）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることを優先し、これを停止表示させることができないとき（「小役64」の取りこぼし時には、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

「小役64」を取りこぼす確率は「15 / 16」であり、「小役64」の取りこぼし時には「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するから、「MB01」又は「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示する確率は「15 / 16」となる。

50

【2143】

第一停止が右で第二停止及び第三停止が任意の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、「1/1」の確率で「小役30」、「小役31」又は「小役32」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することは、非RTかつ非内部中における「小役D24条件装置」の単独作動（単独当選）時と同様である。

【2144】

「小役E条件装置」は、図218の当選役欄中に記載された7種類の当選役を含むものである。

また、非RTかつ非内部中において、「小役E条件装置」は、「MB条件装置」と重複して作動（重複当選）する。

非RTかつ非内部中の「小役E条件装置」作動時には、ストップスイッチ42の押し順及び操作タイミングに応じて、「小役18」又は「小役81」～「小役86」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール31を停止制御する。

【2145】

具体的には、非RTかつ非内部中の「小役E条件装置」作動時において、左第一停止時には、「小役18」、「小役81」～「小役83」又は「小役86」を入賞可能とするために、左リール31の「スイカ」又は「ブランク」（2図柄合算で「PB=1」）を左上段に停止させる。第二停止以降については、「小役18」、「小役81」～「小役83」又は「小役86」を構成する図柄を有効ラインに停止させるようにし、これらを構成する図柄を有効ラインに停止させることができないときは、役の取りこぼしとなる。

【2146】

非RTかつ非内部中の「小役E条件装置」作動時において、中第一停止時には、「小役18」又は「小役81」～「小役86」を入賞可能とするために、中リール31の「スイカ」、「赤7」又は「青7」（3図柄合算で「PB=1」）を中中段に停止させる。

中第一停止時に中中段に「スイカ」が停止したときは、「小役84」又は「小役85」を常に入賞させることができる。

中第一停止時に中中段に「赤7」が停止したときは、第二停止以降で、「小役81」又は「小役82」を構成する図柄を有効ラインに停止させるようにし、これらを構成する図柄を有効ラインに停止させることができないときは、役の取りこぼしとなる。

【2147】

中第一停止時に中中段に「青7」が停止した場合において、左第二停止時には、「小役18」又は「小役82」を入賞可能とするために、左リール31の「スイカ」又は「ブランク」（2図柄合算で「PB=1」）を左上段に停止させる。

そして、左第二停止時に左上段に「スイカ」が停止したときは、右第三停止時に、右中段に「リプレイ」（PB=1）を停止させる。これにより、「小役18」が入賞する。

また、左第二停止時に左上段に「ブランク」が停止したときは、右第三停止時に、右中段に「スイカ」（PB≠1）を停止させるようにし、右中段に「スイカ」が停止したときは「小役82」の入賞となり、右中段に「スイカ」を停止させることができないときは役の取りこぼしとなる。

【2148】

非RTかつ非内部中の「小役E条件装置」作動時において、右第一停止時には、「小役82」、「小役84」又は「小役85」を入賞可能とするために、右リール31の「スイカ」又は「ブランク」（2図柄合算で「PB=1」）を右中段に停止させる。第二停止以降については、「小役82」、「小役84」又は「小役85」を構成する図柄を有効ラインに停止させるようにし、これらを構成する図柄を有効ラインに停止させることができないときは、役の取りこぼしとなる。

【2149】

非RTかつMB内部中の「小役E条件装置」作動時にも、非RTかつ非内部中の「小役E条件装置」作動時と同様のリール31の停止制御が行われる。

なお、「小役E条件装置」作動時の左第一停止時には、「小役18」、「小役81」～

10

20

30

40

50

「小役 8 3」又は「小役 8 6」を入賞可能とするため、左リール 3 1 の「スイカ」又は「ブランク」が常に左上段（有効ライン）に停止する。このため、「小役 1 8」、「小役 8 1」～「小役 8 3」又は「小役 8 6」の取りこぼし時に「MB 0 1」～「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【2 1 5 0】

また、「小役 E 条件装置」作動時の中第一停止時に、中リール 3 1 の「青 7」が中中段（有効ライン）に停止した場合において、左第二停止時には、「小役 1 8」又は「小役 8 2」を入賞可能とするため、左リール 3 1 の「スイカ」又は「ブランク」が常に左上段（有効ライン）に停止する。このため、「小役 1 8」又は「小役 8 2」の取りこぼし時に「MB 0 1」～「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

10

【2 1 5 1】

さらにまた、「小役 E 条件装置」作動時の右第一停止時には、「小役 8 2」、「小役 8 4」又は「小役 8 5」を入賞可能とするため、右リール 3 1 の「スイカ」又は「ブランク」が常に右中段（有効ライン）に停止する。このため、「小役 8 2」、「小役 8 4」又は「小役 8 5」の取りこぼし時に「MB 0 1」～「MB 0 3」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することはない。

【2 1 5 2】

「小役 F 条件装置」は、図 2 1 8 の当選役欄中に記載された 2 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「小役 F 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順及び操作タイミングに応じて、「小役 8 7」又は「小役 8 8」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

20

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 F 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 F 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【2 1 5 3】

「小役 G 条件装置」は、図 2 1 8 の当選役欄中に記載された 1 8 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「小役 G 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、「小役 1 2」～「小役 2 4」、「小役 2 9」～「小役 3 2」又は「小役 8 9」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

30

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 G 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 G 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

【2 1 5 4】

「小役 H 条件装置」は、図 2 1 8 の当選役欄中に記載された 3 種類の当選役を含むものである。

そして、非 R T かつ非内部中の「小役 H 条件装置」作動時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、「小役 9 0」～「小役 9 2」のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 H 条件装置」作動時にも、非 R T かつ非内部中の「小役 H 条件装置」作動時と同様のリール 3 1 の停止制御が行われる。

40

【2 1 5 5】

「小役 A L L 条件装置」は、役抽選手段 6 1 による抽選結果にかかわらず、M B 遊技中（C B 作動時）に作動する条件装置であり、当選役としてすべての小役（「小役 0 1」～「小役 9 2」）を含むものである。

そして、ストップスイッチ 4 2 の押し順及び操作タイミングに応じて、「小役 0 3」～「小役 0 5」又は「小役 8 5」～「小役 9 2」（いずれも C B 作動時には 2 枚払出し）のいずれかに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるように、リール 3 1 を停止制御する。

【2 1 5 6】

50

MB遊技中（CB作動時）は、規定数（遊技を開始可能なメダルのベット数）が2枚になるとともに、「小役ALL条件装置」に基づいてリール31の停止制御が行われることにより、2枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する。

これにより、MB遊技中（CB作動時）は、毎遊技、2枚のメダルをベットして、2枚のメダルが払い出される（2枚IN、2枚OUTとなる）ので、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となる。

【2157】

図219～図224は、本実施形態における遊技状態（RT）ごと及び設定値ごとの各当選番号の置数を示す図（置数表）である。

図219及び図220は、非RTかつ非内部中の置数表を示し、図221及び図222は、非RTかつMB内部中の置数表を示し、図223及び図224は、MB遊技中の置数表を示している。

【2158】

図219～図224に示す置数を「65536」で割ると、各当選番号の当選確率になる。たとえば、図219中、当選番号「1」の置数は、全設定共通で「8946」であるから、非RTかつ非内部中において、当選番号「1」の当選確率は、「8946／65536」になる。

また、たとえば、役抽選手段61による抽選で、当選番号「22」に当選すると、この当選番号「22」から、役物条件装置番号「1」と、小役及びリプレイ条件装置番号「22」とが生成される。そして、役物条件装置番号「1」に対応する「MB条件装置」と、小役及びリプレイ条件装置番号「22」に対応する「小役C1条件装置」とが作動する。

【2159】

図219～図224中、「抽選」の欄において、「○」は、抽選が行われる（抽選対象となっている）ことを意味する。図219～図224に示すように、本実施形態では、すべての遊技状態（非RTかつ非内部中、非RTかつMB内部中、及びMB遊技中）において、すべての当選番号（「1」～「79」）が抽選対象となっている。

【2160】

また、図219～図224中、「有利区間」の欄において、「○」は、非有利区間から有利区間に移行することを意味し、「×」は、非有利区間から有利区間に移行しないことを意味する。

図219～図224に示すように、本実施形態では、非有利区間において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」（リプレイA条件装置）～当選番号「27」（小役C6条件装置）、又は当選番号「76」（小役E条件装置）～当選番号「79」（小役H条件装置）のいずれかに当選すると、非有利区間から有利区間に移行する。

【2161】

図219～図220に示すように、たとえば「設定1」の場合、非RTかつ非内部中において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「1」～「27」又は「76」～「79」のいずれかに当選する確率は、「57736／65536」である。よって、有利区間が終了して非有利区間に移行しても、その後、1遊技～2遊技で、当選番号「1」～「27」又は「76」～「79」のいずれかに当選して、非有利区間から有利区間に移行することとなる。

【2162】

これに対し、非有利区間において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「28」（小役D1条件装置）～当選番号「75」（小役D24条件装置）のいずれかに当選したときは、有利区間に移行せず、非有利区間を維持する。

なお、有利区間において、役抽選手段61による抽選で、当選番号「28」～「75」のいずれかに当選したときは、有利区間を維持する。

【2163】

また、図219～図224において、各置数表の最後の部分に、MB合算値、リプレイ合算値、小役合算値、及び非当選の値を示している。

なお、MB条件装置と小役条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数については、MB合算値と小役合算値との双方に加算している。このため、MB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にならない場合を有する。

【2164】

図219及び図220は、非RTかつ非内部中における置数表を示す図である。

図219及び図220に示すように、非RTかつ非内部中は、すべての当選番号（「1」～「79」）の抽選が行われる。これにより、MB条件装置、すべてのリプレイ条件装置（リプレイA条件装置～リプレイI条件装置）、及びすべての小役条件装置（小役A1条件装置～小役H条件装置）の抽選が行われる。

【2165】

図221及び図222は、非RTかつMB内部中における置数表を示す図である。

図221及び図222に示すように、非RTかつMB内部中も、非RTかつ非内部中と同様に、すべての当選番号（「1」～「79」）の抽選が行われる。ただし、非RTかつMB内部中は、「MB条件装置」の抽選は行われない。

たとえば、役抽選手段61による抽選で、当選番号「22」に当選したときは、この当選番号「22」から、小役及びリプレイ条件装置番号「22」と、役物条件装置番号「1」とが生成される。そして、生成された小役及びリプレイ条件装置番号「22」に対応して、「小役C1条件装置」が作動するが、非RTかつMB内部中は既に「MB条件装置」が作動しているため、生成された役物条件装置番号「1」はクリアされる。

【2166】

図223及び図224は、MB遊技中における置数表を示す図である。

図223及び図224に示すように、MB遊技中も、非RTかつ非内部中、及び非RTかつMB内部中と同様に、すべての当選番号（「1」～「79」）の抽選が行われる。ただし、MB遊技中は、「MB条件装置」の抽選は行われない。また、MB遊技中（CB作動時）は、「小役ALL条件装置」が作動し、この「小役ALL条件装置」に基づいてルール31の停止制御が行われる。このため、「リプレイA条件装置」～「リプレイI条件装置」及び「小役A1条件装置」～「小役H条件装置」に基づくルール31の停止制御が行われることはない。

【2167】

次に、本実施形態におけるRT遷移について説明する。

図225は、本実施形態におけるRT遷移を示す図であり、図226は、本実施形態におけるRTの変動条件を示す図である。

図226中、回数の欄の「∞」（無限）は、各RTについて、上限となる遊技回数が設定されておらず、変動契機の欄に記載された移行条件を満たすまで、そのRTを維持（継続）することを意味する。

【2168】

メイン制御手段50は、毎遊技、全ルール31の停止時に、RTの移行条件を満たすか否かを判断し、RTの移行条件を満たすと判断したときは、RTを移行させるように制御する。

まず、RWM53が初期化されると、非RTかつ非内部中に移行する。工場出荷時には、非RTかつ非内部中に移行する。また、電源がオフの状態で、設定キースイッチ152をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定変更状態に移行する。このとき、RWM53の初期化処理が実行され、非RTかつ非内部中に移行する。

【2169】

非RTかつ非内部中は、「MB条件装置」が作動するまで維持される。そして、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」が作動し、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示する（MBが入賞する）と、MB遊技（MB作動）に移行する。また、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」が作動したが、「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが停止表示しない（MBが入賞しない）と、非RTかつMB内部中に移行する。

【2170】

非RTかつMB内部中は、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示するまで維持される。そして、非RTかつMB内部中において、「MB01」～「MB03」のいずれかに対応する図柄組合せが停止表示すると、MB遊技に移行する。

MB遊技（MB作動）は、メダルの獲得枚数（払出し枚数、付与数）の累計が13枚を超えるまで継続する。そして、MB遊技中のメダルの獲得枚数の累計が13枚を超えると、MB遊技を終了し、非RTかつ非内部中に移行する。

【2171】

次に、本実施形態における遊技性について説明する。

本実施形態では、通常は、非RTかつMB内部中において遊技が行われる。そして、非RTかつMB内部中において、「小役D1条件装置」～「小役D24条件装置」の作動時には、「1/1」の確率で小役が入賞し、かつ「MB01」～「MB03」が入賞しない押し順を報知する。具体的には、非RTかつMB内部中において、「小役D1条件装置」～「小役D8条件装置」の作動時には、左第一停止の押し順を報知し、「小役D9条件装置」～「小役D16条件装置」の作動時には、中第一停止の押し順を報知し、「小役D17条件装置」～「小役24条件装置」の作動時には、右第一停止の押し順を報知する。

【2172】

そして、報知に従ってストップスイッチ42が操作されると、「1/1」の確率で小役が入賞し、かつ「MB01」～「MB03」は入賞しない。これにより、「MB01」～「MB03」の入賞を回避し、非RTかつMB内部中を維持する。

これに対し、非RTかつMB内部中において、「小役D1条件装置」～「小役D24条件装置」の作動時に、報知と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されると、「1/16」の確率で小役が入賞するが、「15/16」の確率で「MB01」～「MB03」が入賞する。

【2173】

また、「MB01」～「MB03」が入賞すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技からMB遊技に移行する。

MB遊技は、メダルの払出し枚数の累計が13枚を超えるまで継続し、メダルの払出し枚数の累計が13枚を超えると終了する。

MB遊技中は、毎遊技、2枚のメダルをベットして、2枚のメダルが払い出されるので、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となる。

そして、MB遊技中に、CB遊技が7回実行されると、MB遊技中におけるメダルの払出し枚数の累計が14枚となり、13枚を超えるので、MB遊技の終了条件を満たし、その後、非RTかつ非内部中に移行する。

【2174】

また、非RTかつ非内部中は、「MB条件装置」が作動（当選）するまで維持される。そして、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」が作動（当選）し、「MB01」～「MB03」が入賞しないと、非RTかつMB内部中に移行する。

上述したように、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」は、単独で作動（単独当選）することではなく、「小役C1条件装置」～「小役F条件装置」のいずれかと重複して作動（重複当選）する。

【2175】

そして、上述したように、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」と、「小役C1条件装置」～「小役C6条件装置」とが重複して作動（重複当選）した遊技では、小役が入賞するか、又は小役の取りこぼしとなり、「MB01」～「MB03」が入賞することはない。

同様に、非RTかつ非内部中において、「MB条件装置」と、「小役E条件装置」～「小役F条件装置」とが重複して作動（重複当選）した遊技でも、小役が入賞するか、又は小役の取りこぼしとなり、「MB01」～「MB03」が入賞することはない。

10

20

30

40

50

よって、非 R T かつ非内部中において、「M B 条件装置」と、「小役 C 1 条件装置」～「小役 C 6 条件装置」又は「小役 E 条件装置」～「小役 F 条件装置」とが重複して作動（重複当選）すると、その後、非 R T かつ M B 内部中に移行することになる。

【2176】

また、非 R T かつ非内部中において、「M B 条件装置」と、「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」とが重複して作動（重複当選）した遊技では、非 R T かつ M B 内部中において、「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」の作動時と同様に、「1 / 1」の確率で小役が入賞し、かつ「M B 0 1」～「M B 0 3」が入賞しない押し順を報知する。

【2177】

そして、報知に従ってストップスイッチ 4 2 が操作されると、「1 / 1」の確率で小役が入賞し、かつ「M B 0 1」～「M B 0 3」は入賞しない。これにより、「M B 0 1」～「M B 0 3」の入賞を回避し、その後、非 R T かつ M B 内部中に移行することになる。

なお、報知と異なる押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されると、「1 / 1 6」の確率で小役が入賞するが、「1 5 / 1 6」の確率で「M B 0 1」～「M B 0 3」が入賞する。そして、「M B 0 1」～「M B 0 3」が入賞したときは、非 R T かつ非内部中から、非 R T かつ M B 内部中を経由することなく、M B 遊技に移行する。

【2178】

また、図 2 1 9 ～図 2 2 0 に示すように、非 R T かつ非内部中において「M B 条件装置」が作動（当選）する確率は「3 2 3 4 8 / 6 5 5 3 6」である。

したがって、非 R T かつ非内部中に移行しても、その後、2 遊技程度で、「M B 条件装置」が作動（当選）当選し、「M B 0 1」～「M B 0 3」が入賞しなければ、非 R T かつ M B 内部中に移行することになる。

【2179】

また、非 R T かつ M B 内部中の「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」作動時には、「M B 0 1」～「M B 0 3」の入賞を回避する押し順を報知するが、押し順の報知は有利区間中に限られ、非有利区間では、「M B 0 1」～「M B 0 3」の入賞を回避する押し順を報知しない。

ただし、上述したように、有利区間が終了して非有利区間に移行しても、その後、1 遊技～2 遊技で、当選番号「1」（リプレイ A 条件装置）～当選番号「2 7」（小役 C 6 条件装置）、又は当選番号「7 6」（小役 E 条件装置）～当選番号「7 9」（小役 H 条件装置）のいずれかに当選して、有利区間に移行することになる。

よって、非 R T かつ M B 内部中の「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」作動時に、「M B 0 1」～「M B 0 3」の入賞を回避する押し順の報知が行われないことは、極めてまれである。

【2180】

以上説明したように、本実施形態では、ほとんど、非 R T かつ M B 内部中において遊技が行われる。また、「M B 0 1」～「M B 0 3」が入賞し、M B 遊技に移行しても、その後、7 遊技で非 R T かつ非内部中に移行し、さらに 2 遊技程度で非 R T かつ M B 内部中に移行する。加えて、M B 遊技中は、毎遊技、2 枚のメダルをベットして、2 枚のメダルが払い出されるため、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となるので、遊技者に不利にならないようにすることができる。

そして、非 R T かつ M B 内部中において、役抽選手段 6 1 による抽選で、当選番号「3」（リプレイ C 条件装置）～当選番号「9」（リプレイ I 条件装置）のいずれかに当選（決定）したとき、及び当選番号「7 6」（小役 E 条件装置）に当選（決定）したときに、A T 抽選を実行し、A T 抽選に当選すると、その後、報知遊技（A T）を実行する。

【2181】

ここで、たとえば、特別役（役物）として、「R B（第一種特別役物）」や「B B（第一種役物連続作動装置）」を備え、「特別遊技」として、「R B 遊技」や「B B 遊技」を備えることができる。

10

20

30

40

50

しかし、RBに対応する図柄組合せの数は、すべての図柄組合せの数の「1／500」を超えないこととされている。各リール31の図柄数が「20」の場合、すべての図柄組合せの数は「8000」となるので、RBに対応する図柄組合せの数は、「16」以下となる。上述したように、各リール31の図柄数が「20」の場合、4個の特定図柄を5図柄間隔で配置すれば、「PB＝1」配置とすることができるが、RBに対応する図柄組合せの数は、「16」以下とされているので、「PB＝1」配置とすることはできない。

【2182】

同様に、BBに対応する図柄組合せの数は、すべての図柄組合せの数の「1／1500」を超えないこととされている。各リール31の図柄数が「20」の場合、すべての図柄組合せの数は「8000」となるので、BBに対応する図柄組合せの数は、「5」以下となる。よって、BBに対応する図柄組合せも「PB＝1」配置とすることはできない。

【2183】

これに対し、MBに対応する図柄組合せの数には制限が設けられていないので、MBに対応する図柄組合せは、「PB＝1」配置とすることができる。これにより、非RTかつMB内部中において、「小役D1条件装置」～「小役D24条件装置」の作動時に、報知と異なる押し順でストップスイッチ42が操作された場合において、小役を取りこぼしたときに、常に「MB01」～「MB03」が入賞するという遊技性とすることができる。

【2184】

また、本実施形態では、特別役として、「MB01」～「MB03」の3種類を備えている。さらにまた、「MB01」に対応する図柄組合せは、役番号「1」～「4」の4種類を備えており、「MB02」に対応する図柄組合せは、役番号「5」～「8」の4種類を備えており、「MB03」に対応する図柄組合せは、役番号「9」～「12」の4種類を備えている。さらに、「MB01」に対応する図柄組合せは、「PB＝1」配置であり、「MB02」に対応する図柄組合せも、「PB＝1」配置であり、「MB03」に対応する図柄組合せも、「PB＝1」配置である。

【2185】

そして、「MB条件装置」の当選役は、「MB01」～「MB03」に設定されており、「MB条件装置」の作動時には、当選役である「MB01」～「MB03」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示可能（入賞可能）となる。

これにより、非RTかつMB内部中において、「小役D1条件装置」～「小役D8条件装置」作動時に、中又は右第一停止でストップスイッチ42が操作されたときに、小役の入賞を優先しつつ、小役を取りこぼしたときに常にMBを入賞させることができる。

同様に、非RTかつMB内部中において、「小役D9条件装置」～「小役D16条件装置」作動時に、左又は右第一停止でストップスイッチ42が操作されたとき、及び「小役D17条件装置」～「小役D24条件装置」作動時に、左又は中第一停止でストップスイッチ42が操作されたときに、小役の入賞を優先しつつ、小役を取りこぼしたときに常にMBを入賞させることができる。

【2186】

また、たとえば、特別役としてBBを備え、BB内部中の状態で遊技を消化し、BB内部中にAT抽選に当選したときは、BB内部中の状態で報知遊技（AT）を実行することができる。しかし、メダルが減る仕様のBB遊技とした場合、BBを入賞させると、BB遊技中に遊技者のメダルが減ってしまうので、遊技者に不利になってしまう。

これに対し、本実施形態では、「MB01」～「MB03」が入賞し、MB遊技に移行しても、上述したように、MB遊技中は、毎遊技、2枚のメダルをベットして、2枚のメダルが払い出されるため、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となるので、遊技者に不利にならないようにすることができる。

【2187】

また、本実施形態では、非RTかつ非内部中に、「MB条件装置」と、「小役C1条件装置」～「小役C6条件装置」とが重複して作動（重複当選）する場合を有し、このとき押し順に正解すると、「1／1」の確率で3枚払出しとなる小役が入賞する。

10

20

30

40

50

ここで、「MB条件装置」と「小役C1条件装置」～「小役C6条件装置」とが重複して作動（重複当選）した遊技において、押し順正解時に、1枚払出しとなる小役が入賞するようにすることもできるが、本実施形態では、3枚払出しとなる小役が入賞するので、1枚払出しとなる小役が入賞する場合と比較して、出玉率を高くすることができる。

【2188】

また、非RTかつ非内部中において、有利区間の終了条件を満たすと、次回遊技から、非RTかつ非内部中かつ非有利区間となる。

さらにまた、非RTかつ非内部中かつ非有利区間において、当選番号「29」、「31」、「33」、「35」、「37」、「39」、「41」、「43」、「45」、「47」、「49」、「51」、「53」、「55」、「57」、「59」、「61」、「63」、「65」、「67」、「69」、「71」、「73」又は「75」に当選すると、「MB条件装置」と、「小役D1条件装置」～「小役D24条件装置」とが重複して作動（重複当選）する。この場合、図219～図220に示すように、有利区間には移行しないので、次回遊技も非有利区間を維持する。

【2189】

さらに、非有利区間では、「MB01」～「MB03」の入賞を回避する押し順の報知が行われなため、「 $(2/3) \times (15/16) = (5/8)$ 」の確率で「MB01」～「MB03」が入賞して、MB遊技に移行することとなる。この場合、次回遊技から、MB遊技かつ非有利区間となる。

そして、図223～図224に示すように、MB遊技かつ非有利区間において、当選番号「1」～「27」又は「76」～「79」に当選すると、次回遊技から、MB遊技かつ有利区間となる。

【2190】

上述したように、MB遊技は、少なくとも7遊技にわたって継続するが、非有利区間は、1遊技～2遊技で終了する。このため、MB遊技かつ非有利区間に移行すると、その後、1遊技～2遊技で、MB遊技かつ有利区間に移行することとなる。

そして、MB遊技かつ非有利区間となるのは極めてまれであり、このような極めてまれな遊技状態において非有利区間から有利区間に移行したときは、たとえば、ATの実行権利を付与（ATを実行することを決定）したり、AT抽選の当選確率が高い遊技状態に移行させるなどの特典を遊技者に付与することができる。

【2191】

以上、本発明の第12実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）上記実施形態では、特別役をMB（第二種役物連続作動装置）としたが、対応する図柄組合せを「PB=1」配置とすることができれば、特別役はMBに限らない。

【2192】

（2）上記実施形態では、MB遊技中は、毎遊技、2枚のメダルをベットして、2枚のメダルが払い出されるとしたが、これに限らず、たとえば、1枚のメダルをベットして、1枚のメダルが払い出される（規定数が1枚になり、1枚払出しとなる小役が入賞する）ようにしてもよく、3枚のメダルをベットして、3枚のメダルが払い出される（規定数が3枚になり、3枚払出しとなる小役が入賞する）ようにしてもよい。このようにしても、遊技者のメダルが増えもしなければ減りもしない状態となるようにすることができる。すなわち、MB遊技中は、メダルの払出し枚数がメダルのベット数と同数に設定された小役に対応する図柄組合せが停止表示されるようにリール31を停止制御すればよい。

【2193】

（3）上記実施形態では、「小役C1条件装置」～「小役C6条件装置」作動時の押し順正解時に、「 $1/1$ 」の確率で3枚払出しとなる小役が入賞するようにしたが、これに限らず、たとえば「 $1/1$ 」の確率で2枚払出しとなる小役が入賞するようにしてもよい。すなわち、「小役C1条件装置」～「小役C6条件装置」作動時の押し順正解時には、規定数以下の払出し枚数となる小役が入賞するようにすればよい。ただし、「小役C1条

10

20

30

40

50

件装置」～「小役 C 6 条件装置」作動時に小役が入賞したときにおけるメダルの払出し枚数の最大値は、当該遊技におけるメダルのベット数とすることが好ましい。

【2194】

(4) 上記実施形態では、「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」作動時の押し順正解時に、「1 / 1」の確率で 1 枚払出しとなる小役が入賞するようにしたが、これに限らず、たとえば「1 / 1」の確率で 2 枚払出しとなる小役が入賞するようにしてもよく、また、「1 / 1」の確率で 3 枚払出しとなる小役が入賞するようにしてもよい。すなわち、「小役 D 1 条件装置」～「小役 D 2 4 条件装置」作動時の押し順正解時には、規定数以下の払出し枚数となる小役が入賞するようにすればよい。

【2195】

(5) 上記実施形態では、「MB 条件装置」は、いずれかの「小役条件装置」とのみ重複して作動（重複当選）するようにしたが、これに限らず、たとえば、いずれかの「リプレイ条件装置」と重複して作動（重複当選）するようにしてもよい。

(6) 上記実施形態では、MB 遊技の終了条件は、メダルの獲得枚数（払出し枚数）の累計が 13 枚を超えたことに設定したが、これに限らず、たとえばメダルの獲得枚数の累計が 11 枚又は 15 枚を超えることに設定するなど、適宜設定することができる。

【2196】

(7) 上記実施形態では、遊技機の 1 つとしてスロットマシンを例に挙げたが、たとえばカジノマシンや封入式遊技機（メダルレス遊技機）にも適用することができる。

ここで、封入式遊技機（メダルレス遊技機）は、たとえば、メダル払出し装置（ホッパー 35、ホッパーモータ 36、及び払出しセンサ 37 を含むユニット）をなくすることが可能となる。また、メダル投入口 43 やメダルセレクトも不要にすることができる。そして、役の入賞により付与された電子メダル（電子遊技媒体）は、すべて、貯留数表示 LED 76 に貯留されるようにする。この場合、貯留数表示 LED 76 は、たとえば 5 桁から構成する（最高で「99, 999」枚の電子メダルを貯留可能とする）ことが考えられる。

【2197】

以上、第 12 実施形態について説明したが、第 1 ～第 12 実施形態、及び第 1 ～第 12 実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【2198】

<付記>

本願の当初明細書等に記載した発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明 1 ～3 を挙げることができ、それぞれ、当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明 1 ～3 に限ることを意味するものではない。

【2199】

1. 当初発明 1

(a) 当初発明 1 が解決しようとする課題

当初発明は、特別遊技において報知遊技を実行する遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、リプレイ当選時の押し順として、モード移行する押し順と、現在のモードを維持する押し順とを設け、モード移行の条件を満たさない状態でリプレイに当選したときは、現在のモードを維持する押し順を報知することにより、モード移行を回避することが知られている（たとえば、特開 2017-018687 号公報）。

当初発明が解決しようとする課題は、特別役に対応する図柄組合せが停止表示するのを回避することである。

【2200】

(b) 当初発明 1 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 12 実施形態）は、

特別役（MB01～03）に対応する図柄組合せは、ストップスイッチ（42）の操作

10

20

30

40

50

タイミングにかかわらず、常に停止表示可能とし、

特別役及び第1小役に当選する場合並びに特別役及び第2小役に当選する場合を有し、

特別役及び第1小役に当選している遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリール(31)を停止制御し、第1操作態様と異なる操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、

特別役及び第2小役に当選している遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作されたときは、第2小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、

第2小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値(メダル)の付与数(払出し枚数)の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数(3枚)であることを特徴とする。

ここで、「特別役及び第1小役に当選する場合」とは、図219及び図220に示すように、非RTかつ非内部中に、当選番号29、31、33、35、37、39、41、43、45、47、49、51、53、55、57、59、61、63、65、67、69、71、73、又は75に当選した場合、又は図221及び図222に示すように、非RTかつMB内部中に、当選番号29～75のいずれかに当選した場合に相当する。

そして、たとえば当選番号29に当選した場合には、当選番号29の当選時に作動する条件装置(MB条件装置及び小役D1条件装置)に対応する役に当選していることとなる。

したがって、当選番号29に当選した場合に当選している特別役は、図206に示すように、MB条件装置に対応するMB01～03に相当する。

また、当選番号29に当選した場合に当選している第1小役は、図212に示すように、小役D1条件装置に対応する小役29、65～66に相当する。

さらにまた、「第1操作態様」とは、たとえば当選番号29に当選し、小役D1条件装置が作動した場合には、図212の番号28中、「押し順1ー」に相当する。

この場合に、「第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」とは、図212の番号28に示すように、「1/1」で小役29(1枚)が入賞することを意味する。

一方、「第1操作態様と異なる操作態様」とは、図212の番号28中、「押し順2ー」又は「押し順3ー」に相当する。

この場合に、「第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、」とは、図212の番号28中、「押し順2ー」の場合には、「1/16」の確率で小役65(1枚)を入賞させ、「15/16」の確率でMB01～03を入賞させることを意味する。

また、「特別役及び第2小役に当選する場合」とは、図219に示すように、非RTかつ非内部中に、当選番号22～27に当選した場合、又は図221に示すように、非RTかつMB内部中に、当選番号22～27に当選した場合に相当する。

そして、たとえば当選番号22に当選した場合には、当選番号22の当選時に作動する条件装置(MB条件装置及び小役C1条件装置)に対応する役に当選していることとなる。

したがって、当選番号22に当選した場合に当選している特別役は、図206に示すように、MB条件装置に対応するMB01～03に相当する。

また、当選番号22に当選した場合に当選している第2小役は、図211に示すように、小役03、09、12～13、18～19、及び87に相当する。

さらにまた、「第2操作態様」とは、たとえば当選番号22に当選し、小役C1条件装置が作動した場合には、図211の番号22中、「押し順123」に相当する。

この場合に、「第2小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する

10

20

30

40

50

図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」とは、図 2 1 1 の番号 2 2 に示すように、「1 / 1」で小役 8 7 (3 枚) が入賞することを意味する。

また、図 2 1 1 の番号 2 2 に示すように、小役 C 1 条件装置が作動した場合には、押し順に応じて、小役 8 7 (3 枚)、小役 0 9 (1 枚)、小役 0 3 (1 枚)、小役 1 8 (1 枚)、又は小役 1 9 (1 枚) が入賞する。

さらにまた、「第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値の付与数の最大値」とは、小役 C 1 条件装置が作動した場合には、小役 8 7 入賞時におけるメダルの払出し枚数の 3 枚を意味する。

さらに、図 2 0 5 に示すように、規定数（遊技開始可能なメダルのベット数）が 3 枚のときに、小役 8 7 入賞時におけるメダルの払出し枚数が 3 枚になる。

そして、「第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値の付与数の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数である」とは、小役 C 1 条件装置が作動した場合には、小役 8 7 入賞時におけるメダルの払出し枚数の 3 枚は、当該遊技におけるメダルのベット数の 3 枚と同数であることに相当する。

【 2 2 0 1 】

(c) 当初発明 1 の効果

当初発明によれば、特別役及び第 1 小役に当選している遊技で、第 1 操作態様でストップスイッチを操作するように報知し、この報知に従ってストップスイッチが操作されれば、第 1 小役に対応する図柄組合せが停止表示するので、特別役に対応する図柄組合せが停止表示するのを回避することができる。

また、特別役に対応する図柄組合せは、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、常に停止表示可能であるので、特別役及び第 1 小役に当選している遊技で、第 1 小役を取りこぼしたときは、常に特別役に対応する図柄組合せが停止表示するようにすることができる。

さらにまた、特別役及び第 2 小役に当選している遊技で、第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示したときは、最大でベット数と同数の遊技価値が付与されるので、ベット数より少ない遊技価値が付与される場合と比較して、出玉率を高くすることができる。

【 2 2 0 2 】

2. 当初発明 2

(a) 当初発明 2 が解決しようとする課題

当初発明 1 と同じ。

【 2 2 0 3 】

(b) 当初発明 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 1 2 実施形態）は、

特別役（M B 0 1 ～ 0 3）に対応する図柄組合せは、ストップスイッチ（4 2）の操作タイミングにかかわらず、常に停止表示可能とし、

特別役及び第 1 小役に当選する場合並びに特別役及び第 2 小役に当選する場合を有し、

特別役及び第 1 小役に当選している遊技において、第 1 操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリール（3 1）を停止制御し、第 1 操作態様と異なる操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、

特別役に対応する図柄組合せが停止表示されたことに基づいて特別遊技（M B 遊技）を実行し、

特別遊技において、遊技価値の付与数が遊技価値のベット数と同数（2 枚）に設定された小役に対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールを停止制御し、

特別役及び第 2 小役に当選している遊技において、第 2 操作態様でストップスイッチが

10

20

30

40

50

操作されたときは、第 2 小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、

第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値（メダル）の付与数（払出し枚数）の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数（3 枚）である

ことを特徴とする。

ここで、「特別役及び第 1 小役に当選する場合」、「第 1 操作態様」、「第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」、「第 1 操作態様と異なる操作態様」、「第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第 1 小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、」、「特別役及び第 2 小役に当選する場合」、「第 2 操作態様」、「第 2 小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」、及び「第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値の付与数の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数である」については、当初発明 1 と同じである。

また、「特別遊技において、遊技価値の付与数が遊技価値のベット数と同数に設定された小役に対応する図柄組合せが停止表示されるようにリールを停止制御し、」とは、図 200～図 205 に示すように、MB 遊技中（CB 作動時）は、規定数（遊技開始可能なメダルのベット数）が 2 枚になるとともに、小役 03～05、85～92（いずれも MB 遊技中（CB 作動時）は 2 枚払出し）のいずれかが入賞するように、リールの停止制御が行われることに相当する。

【2204】

（c）当初発明 2 の効果

当初発明によれば、特別役及び第 1 小役に当選している遊技で、第 1 操作態様でストップスイッチを操作するように報知し、この報知に従ってストップスイッチが操作されれば、第 1 小役に対応する図柄組合せが停止表示するので、特別役に対応する図柄組合せが停止表示するのを回避することができる。

また、特別役に対応する図柄組合せは、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、常に停止表示可能であるので、特別役及び第 1 小役に当選している遊技で、第 1 小役を取りこぼしたときは、常に特別役に対応する図柄組合せが停止表示するようにすることができる。

さらにまた、特別遊技では、ベット数と同数の遊技価値が付与される小役が入賞するため、遊技者の遊技価値が減らないようにすることができるので、遊技者に不利にならないようにすることができる。

さらに、特別役及び第 2 小役に当選している遊技で、第 2 小役に対応する図柄組合せが停止表示したときは、最大でベット数と同数の遊技価値が付与されるので、ベット数より少ない遊技価値が付与される場合と比較して、出玉率を高くすることができる。

【2205】

3. 当初発明 3

（a）当初発明 3 が解決しようとする課題

当初発明 1 と同じ。

【2206】

（b）当初発明 3 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 1 2 実施形態）は、

特別役（MB 01～03）に対応する図柄組合せは、ストップスイッチ（42）の操作タイミングにかかわらず、常に停止表示可能とし、

特別役に対応する図柄組合せを複数種類備え、

特別役及び第 1 小役に当選する場合並びに特別役及び第 2 小役に当選する場合を有し、

特別役及び第 1 小役に当選している遊技において、第 1 操作態様でストップスイッチが

操作された場合には、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリール（31）を停止制御し、第1操作態様と異なる操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、

特別役及び第2小役に当選している遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作されたときは、第2小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、

第2小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値（メダル）の付与数（払出し枚数）の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数（3枚）である

ことを特徴とする。

ここで、「特別役及び第1小役に当選する場合」、「第1操作態様」、「第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」、「第1操作態様と異なる操作態様」、「第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることを優先し、第1小役に対応する図柄組合せを停止表示させることができないときは、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させるようにリールを停止制御し、」、「特別役及び第2小役に当選する場合」、「第2操作態様」、「第2小役に対応する図柄組合せを停止表示させ、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないようにリールを停止制御し、」、及び「第2小役に対応する図柄組合せが停止表示した遊技における遊技価値の付与数の最大値は、当該遊技における遊技価値のベット数である」については、当初発明1と同じである。

また、「特別役に対応する図柄組合せを複数種類備え、」とは、図200に示すように、MBとして、「MB01」～「MB03」の3種類を備え、「MB01」に対応する図柄組合せとして、役番号「1」～「4」の4種類を備え、「MB02」に対応する図柄組合せとして、役番号「5」～「8」の4種類を備え、「MB03」に対応する図柄組合せとして、役番号「9」～「12」の4種類を備えることに相当する。

【2207】

（c）当初発明3の効果

当初発明によれば、特別役及び第1小役に当選している遊技で、第1操作態様でストップスイッチを操作するように報知し、この報知に従ってストップスイッチが操作されれば、第1小役に対応する図柄組合せが停止表示するので、特別役に対応する図柄組合せが停止表示するのを回避することができる。

また、特別役に対応する図柄組合せは、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、常に停止表示可能であるので、特別役及び第1小役に当選している遊技で、第1小役を取りこぼしたときは、常に特別役に対応する図柄組合せが停止表示するようにすることができる。

さらにまた、特別役に対応する図柄組合せを複数種類備えているので、第1小役を取りこぼしたときに停止表示する特別役に対応する図柄組合せのパターンを増やすことができる。

さらに、特別役及び第2小役に当選している遊技で、第2小役に対応する図柄組合せが停止表示したときは、最大でベット数と同数の遊技価値が付与されるので、ベット数より少ない遊技価値が付与される場合と比較して、出玉率を高くすることができる。

【符号の説明】

【2208】

10 スロットマシン（遊技機）

10a 下パネル

11 電源スイッチ

12 フロントドア

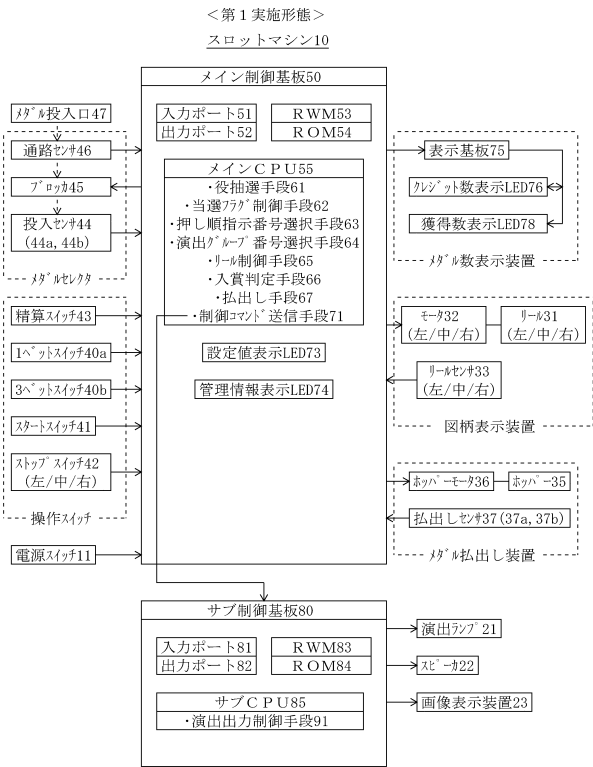
12c コントロールパネル

1 3	キャビネット	
1 4	図柄表示装置	
1 7	ドアスイッチ	
2 1	演出ランプ（装飾ランプ部）	
2 2	スピーカ	
2 3	画像表示装置	
2 4	（2 4 A、2 4 B） 操作ボタン	
3 1	リール	
3 2	モータ	
3 3	リールセンサ	10
3 5	ホッパー	
3 6	ホッパーモータ	
3 7 a、3 7 b	払出しセンサ	
4 0 a	1ベットスイッチ	
4 0 b	3ベットスイッチ	
4 1	スタートスイッチ	
4 2	ストップスイッチ	
4 3	精算スイッチ	
4 4 a、4 4 b	投入センサ	
4 5	ブロッカ	20
4 6	通路センサ	
4 7	メダル投入口	
5 0	メイン制御基板（メイン制御手段）	
5 1	入力ポート	
5 2	出力ポート	
5 3	R W M	
5 4	R O M	
5 5	メイン C P U	
6 1	役抽選手段	
6 2	当選フラグ制御手段	30
6 3	押し順指示番号選択手段	
6 4	演出グループ番号選択手段	
6 5	リール制御手段	
6 6	入賞判定手段	
6 7	払出し手段	
7 1	制御コマンド送信手段	
7 3	設定値表示 L E D	
7 4	管理情報表示 L E D（役比モニタ）	
7 5	表示基板	
7 6	クレジット数表示 L E D	40
7 7	有利区間表示 L E D	
7 8	獲得数表示 L E D	
7 9	状態表示 L E D	
7 9 a	1ベット表示 L E D	
7 9 b	2ベット表示 L E D	
7 9 c	3ベット表示 L E D	
7 9 d	遊技開始表示 L E D	
7 9 e	投入表示 L E D	
7 9 f	リプレイ表示 L E D	
8 0	サブ制御基板（サブ制御手段）	50

- 8 1 入力ポート
- 8 2 出力ポート
- 8 3 R W M
- 8 4 R O M
- 8 5 サブ C P U
- 9 1 演出出力制御手段
- 1 5 1 設定キー挿入口
- 1 5 2 設定キースイッチ
- 1 5 3 設定変更（リセット）スイッチ
- 2 0 0 ホールコンピュータ

【図面】

【図 1】



【図 2】

＜第 1 実施形態＞
図柄配列

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	リプレイ	ベル A	ベル A
1 9.	ベル A	青 B A R	スイカ B
1 8.	ブランク	ベル B	ベル B
1 7.	チェリー	リプレイ	リプレイ
1 6.	青 B A R	チェリー	黒 B A R
1 5.	リプレイ	ベル A	ベル A
1 4.	ベル A	スイカ B	スイカ A
1 3.	ブランク	ベル B	ベル B
1 2.	ベル B	リプレイ	リプレイ
1 1.	赤 7	赤 7	赤 7
1 0.	リプレイ	ベル A	ベル A
9.	ベル A	スイカ A	スイカ B
8.	ブランク	ベル B	ベル B
7.	チェリー	リプレイ	リプレイ
6.	スイカ A	黒 B A R	チェリー
5.	リプレイ	ベル A	ベル A
4.	ベル A	スイカ B	青 B A R
3.	黒 B A R	ベル B	ベル B
2.	チェリー	リプレイ	リプレイ
1.	スイカ B	ブランク	ブランク

10

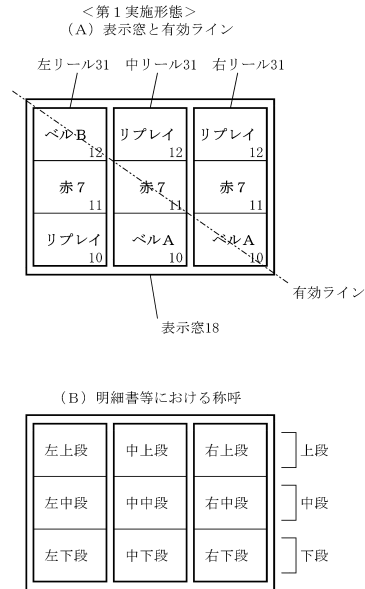
20

30

40

50

【図 3】



【図 4】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (1)
規定数 3 枚 (1) : 役物未作動時
規定数 3 枚 (2) : 1 B B 作動時の R B 未作動時
規定数 3 枚 (3) : R B 作動時

役番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚 (1)	3 枚 (2)	3 枚 (3)
001	ベル B	スイカ B	ベル A	1 B B	1 B B	—	—
002	ベル B	青 B A R	青 B A R	R B A	—	R B	—
003	ベル B	青 B A R	スイカ A	R B B	—	R B	—
004	リプレイ	黒 B A R	ベル A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—
005	リプレイ	赤 7	ベル A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—
006	リプレイ	ブランク	ベル A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—
007	リプレイ	チェリー	ベル A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—
008	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—
009	チェリー	黒 B A R	ベル A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—
010	チェリー	赤 7	ベル A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—
011	チェリー	ブランク	ベル A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—
012	チェリー	チェリー	ベル A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—
013	チェリー	黒 B A R	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
014	チェリー	赤 7	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
015	チェリー	ブランク	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
016	チェリー	チェリー	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
017	ベル A	黒 B A R	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
018	ベル A	赤 7	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
019	ベル A	ブランク	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
020	ベル A	チェリー	ベル B	リプレイ 0 4	再遊技	再遊技	—
021	リプレイ	青 B A R	ベル A	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—
022	リプレイ	青 B A R	ベル B	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—
023	チェリー	青 B A R	ベル A	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—
024	チェリー	青 B A R	ベル B	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—
025	リプレイ	ベル A	ベル A	リプレイ 0 6	再遊技	再遊技	—
026	リプレイ	ベル B	ベル A	リプレイ 0 6	再遊技	再遊技	—
027	リプレイ	ベル A	ベル B	リプレイ 0 7	再遊技	再遊技	—
028	リプレイ	ベル B	ベル B	リプレイ 0 7	再遊技	再遊技	—
029	赤 7	リプレイ	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
030	赤 7	リプレイ	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
031	赤 7	リプレイ	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
032	赤 7	スイカ A	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
033	赤 7	スイカ A	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
034	赤 7	スイカ A	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
035	赤 7	スイカ B	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
036	赤 7	スイカ B	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
037	赤 7	スイカ B	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—

【図 5】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (2)

役番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚 (1)	3 枚 (2)	3 枚 (3)
038	青 B A R	リプレイ	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
039	青 B A R	リプレイ	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
040	青 B A R	リプレイ	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
041	青 B A R	スイカ A	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
042	青 B A R	スイカ A	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
043	青 B A R	スイカ A	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
044	青 B A R	スイカ B	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
045	青 B A R	スイカ B	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
046	青 B A R	スイカ B	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
047	スイカ A	リプレイ	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
048	スイカ A	リプレイ	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
049	スイカ A	リプレイ	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
050	スイカ A	スイカ A	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
051	スイカ A	スイカ A	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
052	スイカ A	スイカ A	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
053	スイカ A	スイカ B	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
054	スイカ A	スイカ B	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
055	スイカ A	スイカ B	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
056	スイカ B	リプレイ	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
057	スイカ B	リプレイ	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
058	スイカ B	リプレイ	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
059	スイカ B	スイカ A	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
060	スイカ B	スイカ A	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
061	スイカ B	スイカ A	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
062	スイカ B	スイカ B	青 B A R	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
063	スイカ B	スイカ B	スイカ A	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
064	スイカ B	スイカ B	スイカ B	リプレイ 0 8	再遊技	再遊技	—
065	赤 7	青 B A R	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
066	赤 7	スイカ A	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
067	赤 7	スイカ B	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
068	青 B A R	青 B A R	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
069	青 B A R	スイカ A	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
070	青 B A R	スイカ B	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
071	スイカ A	青 B A R	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
072	スイカ A	スイカ A	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
073	スイカ A	スイカ B	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
074	スイカ B	青 B A R	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
075	スイカ B	スイカ A	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—
076	スイカ B	スイカ B	リプレイ	リプレイ 0 9	再遊技	再遊技	—

【図 6】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (3)

役番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚 (1)	3 枚 (2)	3 枚 (3)
077	リプレイ	青 B A R	青 B A R	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
078	リプレイ	青 B A R	スイカ A	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
079	リプレイ	青 B A R	スイカ B	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
080	リプレイ	スイカ A	青 B A R	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
081	リプレイ	スイカ A	スイカ A	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
082	リプレイ	スイカ A	スイカ B	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
083	リプレイ	スイカ B	青 B A R	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
084	リプレイ	スイカ B	スイカ A	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
085	リプレイ	スイカ B	スイカ B	リプレイ 1 0	再遊技	再遊技	—
086	ベル A	黒 B A R	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
087	ベル A	赤 7	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
088	ベル A	ブランク	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
089	ベル A	チェリー	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
090	ベル A	黒 B A R	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
091	ベル A	赤 7	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
092	ベル A	ブランク	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
093	ベル A	チェリー	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
094	ベル A	黒 B A R	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
095	ベル A	赤 7	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
096	ベル A	ブランク	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
097	ベル A	チェリー	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
098	チェリー	黒 B A R	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
099	チェリー	赤 7	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
100	チェリー	ブランク	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
101	チェリー	チェリー	青 B A R	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
102	チェリー	黒 B A R	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
103	チェリー	赤 7	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
104	チェリー	ブランク	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
105	チェリー	チェリー	スイカ A	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
106	チェリー	黒 B A R	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
107	チェリー	赤 7	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
108	チェリー	ブランク	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
109	チェリー	チェリー	スイカ B	リプレイ 1 1	再遊技	再遊技	—
110	ベル A	青 B A R	青 B A R	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
111	ベル A	青 B A R	スイカ A	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
112	ベル A	青 B A R	スイカ B	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
113	ベル A	スイカ A	青 B A R	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
114	ベル A	スイカ A	スイカ A	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
115	ベル A	スイカ A	スイカ B	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
116	ベル A	スイカ B	青 B A R	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
117	ベル A	スイカ B	スイカ A	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—
118	ベル A	スイカ B	スイカ B	リプレイ 1 2	再遊技	再遊技	—

10

20

30

40

50

【図 7】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（4）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
119	黒BAR	黒BAR	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
120	黒BAR	赤 7	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
121	黒BAR	blank	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
122	黒BAR	チェリー	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
123	黒BAR	黒BAR	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
124	黒BAR	赤 7	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
125	黒BAR	blank	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
126	黒BAR	チェリー	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
127	黒BAR	黒BAR	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
128	黒BAR	赤 7	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
129	黒BAR	blank	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
130	黒BAR	チェリー	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
131	blank	黒BAR	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
132	blank	赤 7	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
133	blank	blank	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
134	blank	チェリー	青BAR	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
135	blank	黒BAR	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
136	blank	赤 7	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
137	blank	blank	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
138	blank	チェリー	スイカA	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
139	blank	黒BAR	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
140	blank	赤 7	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
141	blank	blank	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
142	blank	チェリー	スイカB	リプレイ 1 3	再遊技	再遊技	—
143	ベルA	青BAR	ベルA	リプレイ 1 4	再遊技	再遊技	—
144	ベルA	スイカA	ベルA	リプレイ 1 4	再遊技	再遊技	—
145	ベルA	スイカB	ベルA	リプレイ 1 4	再遊技	再遊技	—
146	ベルB	黒BAR	ベルA	リプレイ 1 5	再遊技	再遊技	—
147	ベルB	赤 7	ベルA	リプレイ 1 5	再遊技	再遊技	—
148	ベルB	blank	ベルA	リプレイ 1 5	再遊技	再遊技	—
149	ベルB	チェリー	ベルA	リプレイ 1 5	再遊技	再遊技	—

【図 8】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（5）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
150	リプレイ	ベルA	青BAR	小役 0 0 1	7	7	7
151	リプレイ	ベルA	スイカA	小役 0 0 1	7	7	7
152	リプレイ	ベルA	スイカB	小役 0 0 1	7	7	7
153	リプレイ	ベルA	リプレイ	小役 0 0 2	7	7	7
154	ベルA	ベルB	ベルB	小役 0 0 3	7	7	7
155	青BAR	ベルB	ベルB	小役 0 0 3	7	7	7
156	ベルB	ベルB	ベルA	小役 0 0 4	7	7	7
157	ベルA	ベルB	ベルA	小役 0 0 5	7	7	7
158	ベルA	ベルA	ベルB	小役 0 0 6	7	7	7
159	青BAR	ベルA	ベルB	小役 0 0 6	7	7	7
160	ベルB	リプレイ	ベルB	小役 0 0 7	7	7	7
161	ベルA	リプレイ	ベルB	小役 0 0 8	7	7	7
162	リプレイ	黒BAR	赤 7	小役 0 0 9	1	1	1
163	リプレイ	黒BAR	黒BAR	小役 0 1 0	1	1	1
164	リプレイ	赤 7	赤 7	小役 0 1 1	1	1	1
165	リプレイ	赤 7	黒BAR	小役 0 1 2	1	1	1
166	リプレイ	blank	blank	小役 0 1 3	1	1	1
167	リプレイ	blank	チェリー	小役 0 1 4	1	1	1
168	リプレイ	チェリー	blank	小役 0 1 5	1	1	1
169	リプレイ	チェリー	チェリー	小役 0 1 6	1	1	1
170	リプレイ	黒BAR	blank	小役 0 1 7	1	1	1
171	リプレイ	黒BAR	チェリー	小役 0 1 8	1	1	1
172	リプレイ	赤 7	blank	小役 0 1 9	1	1	1
173	リプレイ	赤 7	チェリー	小役 0 2 0	1	1	1
174	リプレイ	blank	赤 7	小役 0 2 1	1	1	1
175	リプレイ	blank	黒BAR	小役 0 2 2	1	1	1
176	リプレイ	チェリー	赤 7	小役 0 2 3	1	1	1
177	リプレイ	チェリー	黒BAR	小役 0 2 4	1	1	1
178	赤 7	ベルB	赤 7	小役 0 2 5	1	1	1
179	赤 7	ベルB	黒BAR	小役 0 2 6	1	1	1
180	青BAR	ベルB	赤 7	小役 0 2 7	1	1	1
181	青BAR	ベルB	黒BAR	小役 0 2 8	1	1	1
182	スイカA	ベルB	blank	小役 0 2 9	1	1	1
183	スイカA	ベルB	チェリー	小役 0 3 0	1	1	1
184	スイカB	ベルB	blank	小役 0 3 1	1	1	1
185	スイカB	ベルB	チェリー	小役 0 3 2	1	1	1
186	赤 7	ベルB	blank	小役 0 3 3	1	1	1
187	赤 7	ベルB	チェリー	小役 0 3 4	1	1	1
188	青BAR	ベルB	blank	小役 0 3 5	1	1	1
189	青BAR	ベルB	チェリー	小役 0 3 6	1	1	1

【図 9】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（6）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
190	スイカA	ベルB	赤 7	小役 0 3 7	1	1	1
191	スイカA	ベルB	黒BAR	小役 0 3 8	1	1	1
192	スイカB	ベルB	赤 7	小役 0 3 9	1	1	1
193	スイカB	ベルB	黒BAR	小役 0 4 0	1	1	1
194	赤 7	黒BAR	ベルB	小役 0 4 1	1	1	1
195	赤 7	ベルB	赤 7	小役 0 4 2	1	1	1
196	青BAR	黒BAR	ベルB	小役 0 4 3	1	1	1
197	青BAR	赤 7	ベルB	小役 0 4 4	1	1	1
198	スイカA	blank	ベルB	小役 0 4 5	1	1	1
199	スイカA	チェリー	ベルB	小役 0 4 6	1	1	1
200	スイカB	blank	ベルB	小役 0 4 7	1	1	1
201	スイカB	チェリー	ベルB	小役 0 4 8	1	1	1
202	赤 7	blank	ベルB	小役 0 4 9	1	1	1
203	赤 7	チェリー	ベルB	小役 0 5 0	1	1	1
204	青BAR	blank	ベルB	小役 0 5 1	1	1	1
205	青BAR	チェリー	ベルB	小役 0 5 2	1	1	1
206	スイカA	黒BAR	ベルB	小役 0 5 3	1	1	1
207	スイカA	赤 7	ベルB	小役 0 5 4	1	1	1
208	スイカB	黒BAR	ベルB	小役 0 5 5	1	1	1
209	スイカB	赤 7	ベルB	小役 0 5 6	1	1	1
210	スイカA	黒BAR	リプレイ	小役 0 5 7	1	1	1
211	スイカB	黒BAR	リプレイ	小役 0 5 7	1	1	1
212	スイカA	赤 7	リプレイ	小役 0 5 8	1	1	1
213	スイカB	赤 7	リプレイ	小役 0 5 8	1	1	1
214	スイカA	blank	リプレイ	小役 0 5 9	1	1	1
215	スイカB	blank	リプレイ	小役 0 5 9	1	1	1
216	スイカA	チェリー	リプレイ	小役 0 6 0	1	1	1
217	スイカB	チェリー	リプレイ	小役 0 6 0	1	1	1
218	赤 7	黒BAR	リプレイ	小役 0 6 1	1	1	1
219	青BAR	黒BAR	リプレイ	小役 0 6 1	1	1	1
220	赤 7	赤 7	リプレイ	小役 0 6 2	1	1	1
221	青BAR	赤 7	リプレイ	小役 0 6 2	1	1	1
222	赤 7	blank	リプレイ	小役 0 6 3	1	1	1
223	青BAR	blank	リプレイ	小役 0 6 3	1	1	1
224	赤 7	チェリー	リプレイ	小役 0 6 4	1	1	1
225	青BAR	チェリー	リプレイ	小役 0 6 4	1	1	1
226	赤 7	ベルB	スイカA	小役 0 6 5	1	1	1
227	赤 7	スイカA	ベルB	小役 0 6 6	1	1	1
228	青BAR	ベルB	スイカA	小役 0 6 7	1	1	1
229	青BAR	スイカA	ベルB	小役 0 6 8	1	1	1
230	スイカA	ベルB	青BAR	小役 0 6 9	1	1	1
231	スイカA	青BAR	ベルB	小役 0 7 0	1	1	1

【図 10】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（7）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
232	スイカB	ベルB	青BAR	小役 0 7 1	1	1	1
233	スイカB	青BAR	ベルB	小役 0 7 2	1	1	1
234	赤 7	ベルB	青BAR	小役 0 7 3	1	1	1
235	赤 7	青BAR	ベルB	小役 0 7 4	1	1	1
236	青BAR	ベルB	青BAR	小役 0 7 5	1	1	1
237	青BAR	青BAR	ベルB	小役 0 7 6	1	1	1
238	スイカA	ベルB	スイカA	小役 0 7 7	1	1	1
239	スイカA	スイカA	ベルB	小役 0 7 8	1	1	1
240	スイカB	ベルB	スイカA	小役 0 7 9	1	1	1
241	スイカB	スイカA	ベルB	小役 0 8 0	1	1	1
242	リプレイ	黒BAR	スイカA	小役 0 8 1	1	1	1
243	黒BAR	黒BAR	リプレイ	小役 0 8 2	1	1	1
244	リプレイ	赤 7	スイカA	小役 0 8 3	1	1	1
245	黒BAR	赤 7	リプレイ	小役 0 8 4	1	1	1
246	リプレイ	blank	青BAR	小役 0 8 5	1	1	1
247	黒BAR	blank	リプレイ	小役 0 8 6	1	1	1
248	リプレイ	チェリー	青BAR	小役 0 8 7	1	1	1
249	黒BAR	チェリー	リプレイ	小役 0 8 8	1	1	1
250	リプレイ	黒BAR	青BAR	小役 0 8 9	1	1	1
251	ベルB	黒BAR	リプレイ	小役 0 9 0	1	1	1
252	リプレイ	赤 7	青BAR	小役 0 9 1	1	1	1
253	ベルB	赤 7	リプレイ	小役 0 9 2	1	1	1
254	リプレイ	blank	スイカA	小役 0 9 3	1	1	1
255	ベルB	blank	リプレイ	小役 0 9 4	1	1	1
256	リプレイ	チェリー	スイカA	小役 0 9 5	1	1	1
257	ベルB	チェリー	リプレイ	小役 0 9 6	1	1	1
258	リプレイ	スイカA	赤 7	小役 0 9 7	1	1	1
259	黒BAR	ベルB	赤 7	小役 0 9 8	1	1	1
260	リプレイ	スイカA	黒BAR	小役 0 9 9	1	1	1
261	黒BAR	ベルB	黒BAR	小役 1 0 0	1	1	1
262	リプレイ	青BAR	blank	小役 1 0 1	1	1	1
263	黒BAR	ベルB	blank	小役 1 0 2	1	1	1
264	リプレイ	青BAR	チェリー	小役 1 0 3	1	1	1
265	黒BAR	ベルB	チェリー	小役 1 0 4	1	1	1
266	リプレイ	スイカA	blank	小役 1 0 5	1	1	1
267	ベルB	ベルB	blank	小役 1 0 6	1	1	1
268	リプレイ	スイカA	チェリー	小役 1 0 7	1	1	1
269	ベルB	ベルB	チェリー	小役 1 0 8	1	1	1
270	リプレイ	青BAR	赤 7	小役 1 0 9	1	1	1
271	ベルB	ベルB	赤 7	小役 1 1 0	1	1	1
272	リプレイ	青BAR	黒BAR	小役 1 1 1	1	1	1

10

20

30

40

50

【図 1 1】

＜第 1 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（8）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
273	ベル B	ベル B	黒 B A R	小役 1 1 2	1	1	1
274	ベル B	青 B A R	ベル A	小役 1 1 3	1	1	1
275	ベル B	スイカ A	ベル A	小役 1 1 3	1	1	1
276	チェリー	スイカ B	ベル A	小役 1 1 4	1	1	1
277	赤 7	黒 B A R	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
278	赤 7	赤 7	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
279	赤 7	ブランク	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
280	赤 7	チェリー	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
281	青 B A R	黒 B A R	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
282	青 B A R	赤 7	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
283	青 B A R	ブランク	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
284	青 B A R	チェリー	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
285	スイカ A	黒 B A R	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
286	スイカ A	赤 7	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
287	スイカ A	ブランク	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
288	スイカ A	チェリー	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
289	スイカ B	黒 B A R	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
290	スイカ B	赤 7	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
291	スイカ B	ブランク	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
292	スイカ B	チェリー	ベル A	小役 1 1 5	1	1	1
293	ベル B	青 B A R	スイカ B	小役 1 1 6	1	1	1
294	ベル B	スイカ A	スイカ B	小役 1 1 7	1	1	1
295	リプレイ	ベル B	リプレイ	小役 1 1 8	—	—	1

【図 1 2】

＜第 1 実施形態＞
パターン図柄組合せ

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	3 枚(2)	3 枚(3)
296	リプレイ	黒 B A R	リプレイ	パターン 0 1	—	—	—
297	リプレイ	赤 7	リプレイ	パターン 0 1	—	—	—
298	リプレイ	ブランク	リプレイ	パターン 0 1	—	—	—
299	リプレイ	チェリー	リプレイ	パターン 0 1	—	—	—
300	リプレイ	ベル B	赤 7	パターン 0 2	—	—	—
301	リプレイ	ベル B	黒 B A R	パターン 0 2	—	—	—
302	リプレイ	ベル B	ブランク	パターン 0 2	—	—	—
303	リプレイ	ベル B	チェリー	パターン 0 2	—	—	—
304	赤 7	ベル B	ベル A	パターン 0 3	—	—	—
305	青 B A R	ベル B	ベル A	パターン 0 3	—	—	—
306	スイカ A	ベル B	ベル A	パターン 0 3	—	—	—
307	スイカ B	ベル B	ベル A	パターン 0 3	—	—	—
308	赤 7	リプレイ	ベル B	パターン 0 4	—	—	—
309	青 B A R	リプレイ	ベル B	パターン 0 4	—	—	—
310	スイカ A	リプレイ	ベル B	パターン 0 4	—	—	—
311	スイカ B	リプレイ	ベル B	パターン 0 4	—	—	—
312	赤 7	リプレイ	リプレイ	パターン 0 4	—	—	—
313	青 B A R	リプレイ	リプレイ	パターン 0 4	—	—	—
314	スイカ A	リプレイ	リプレイ	パターン 0 4	—	—	—
315	スイカ B	リプレイ	リプレイ	パターン 0 4	—	—	—
316	リプレイ	黒 B A R	ベル B	パターン 0 5	—	—	—
317	リプレイ	赤 7	ベル B	パターン 0 5	—	—	—
318	リプレイ	ブランク	ベル B	パターン 0 5	—	—	—
319	リプレイ	チェリー	ベル B	パターン 0 5	—	—	—

10

20

【図 1 3】

＜第 1 実施形態＞
当選番号及び条件装置等（1）

役物条件装置（当選情報を次回遊技に持越し可能）			
番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1 B B	1 B B	218枚を超える払出しで終了
2	R B A	R B	入賞8回又は遊技回数12回で終了 1 B Bの作動終了で終了
3	R B B	R B	入賞8回又は遊技回数12回で終了 1 B Bの作動終了で終了

【図 1 4】

＜第 1 実施形態＞
当選番号及び条件装置等（2）
入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持越ししない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
0	非当選		
1	リプレイ A （通常リプレイ A）	リプレイ 01～07	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:×××（リプレイ 01）
2	リプレイ B （通常リプレイ B）	リプレイ 01～08	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:×××（リプレイ 01）
3	リプレイ C （通常リプレイ C）	リプレイ 01～07, 09	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:×××（○:青BAR）（リプレイ 04）
4	リプレイ D （通常リプレイ D）	リプレイ 01～07, 10	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:×××（リプレイ 05）
5	リプレイ E （通常リプレイ E）	リプレイ 01～07, 11	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:○××（リプレイ 03）
6	リプレイ F （通常リプレイ F）	リプレイ 01～07, 12	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:×××（リプレイ 05）
7	リプレイ G （通常リプレイ G）	リプレイ 01～07, 13	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:○××（リプレイ 04）
8	リプレイ H （通常リプレイ H）	リプレイ 01～07, 14	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:○××（リプレイ 05）
9	リプレイ I （通常リプレイ I）	リプレイ 01～07, 15	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:○××（リプレイ 05）
10	リプレイ J （通常リプレイ J）	リプレイ 01, 02, 15	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:中段赤7揃い（リプレイ 15）
11	リプレイ K （通常リプレイ K）	リプレイ 01, 02	左1st:リプレイ 01又は02 中1st:リプレイ 01又は02 右1st:中段赤7揃い（リプレイ 01）
12	リプレイ L （弱スイカ）	リプレイ 08	「スイカ A/B」-「スイカ A/B」-「スイカ A/B」
13	リプレイ M （強スイカ）	リプレイ 09	小Vスイカ（「スイカ A/B」（左上段）-「スイカ A/B」（中段）-「スイカ A/B」（右上段））
14	リプレイ N （チャンス目 A）	リプレイ 06	チャンス目 A （「リプレイ」-「スイカ A/B」-「スイカ A」）
15	リプレイ O （チャンス目 B）	リプレイ 07	チャンス目 B （「リプレイ」-「スイカ A/B」-「スイカ B」）
16	リプレイ P （強チャンス目）	リプレイ 10	強チャンス目 （「リプレイ」-「スイカ A/B」-「スイカ A/B」）
17	リプレイ Q （弱チェリー）	リプレイ 11, 12	弱チェリー（左中段チェリー）
18	リプレイ R （強チェリー A）	リプレイ 11～13	強チェリー A（左中段チェリー）
19	リプレイ S （強チェリー B）	リプレイ 11～14	強チェリー B（左中段チェリー）

30

40

50

【図 1 5】

＜第 1 実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（3） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
2 0	小役 A 0 1 (左中へ #A1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役065～066表示
2 1	小役 A 0 2 (左中へ #A2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役067～068表示
2 2	小役 A 0 3 (左中へ #A3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役069～070表示
2 3	小役 A 0 4 (左中へ #A4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役071～072表示
2 4	小役 A 0 5 (左右へ #A1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役073～074表示
2 5	小役 A 0 6 (左右へ #A2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役075～076表示
2 6	小役 A 0 7 (左右へ #A3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役077～078表示
2 7	小役 A 0 8 (左右へ #A4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役079～080表示

【図 1 6】

＜第 1 実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（4） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
2 8	小役 A 0 9 (中左へ #A1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役081～082表示
2 9	小役 A 1 0 (中左へ #A2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役083～084表示
3 0	小役 A 1 1 (中左へ #A3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役085～086表示
3 1	小役 A 1 2 (中左へ #A4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役087～088表示
3 2	小役 A 1 3 (中右へ #A1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役089～090表示
3 3	小役 A 1 4 (中右へ #A2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役091～092表示
3 4	小役 A 1 5 (中右へ #A3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役093～094表示
3 5	小役 A 1 6 (中右へ #A4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役095～096表示

10

20

【図 1 7】

＜第 1 実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（5） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
3 6	小役 A 1 7 (右左へ #A1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役097～098表示
3 7	小役 A 1 8 (右左へ #A2)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役099～100表示
3 8	小役 A 1 9 (右左へ #A3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役101～102表示
3 9	小役 A 2 0 (右左へ #A4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014, 016 2--:1/8で小役030, 032 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役103～104表示
4 0	小役 A 2 1 (右中へ #A1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役105～106表示
4 1	小役 A 2 2 (右中へ #A2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役107～108表示
4 2	小役 A 2 3 (右中へ #A3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役109～110表示
4 3	小役 A 2 4 (右中へ #A4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役111～112表示

【図 1 8】

＜第 1 実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（6） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
4 4	小役 B 0 1 (左中へ #B1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
4 5	小役 B 0 2 (左中へ #B2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
4 6	小役 B 0 3 (左中へ #B3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
4 7	小役 B 0 4 (左中へ #B4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
4 8	小役 B 0 5 (左右へ #B1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 116	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
4 9	小役 B 0 6 (左右へ #B2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 116	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
5 0	小役 B 0 7 (左右へ #B3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078, 116	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
5 1	小役 B 0 8 (左右へ #B4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080, 116	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
5 2	小役 B 0 9 (中左へ #B1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
5 3	小役 B 1 0 (中左へ #B2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004

30

40

50

【図 19】

＜第1実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（7） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
5 4	小役 B 1 1 (中左 [△] #B3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
5 5	小役 B 1 2 (中左 [△] #B4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
5 6	小役 B 1 3 (中右 [△] #B1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090, 116	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
5 7	小役 B 1 4 (中右 [△] #B2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092, 116	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
5 8	小役 B 1 5 (中右 [△] #B3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094, 116	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
5 9	小役 B 1 6 (中右 [△] #B4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096, 116	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
6 0	小役 B 1 7 (右左 [△] #B1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098, 116	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
6 1	小役 B 1 8 (右左 [△] #B2)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100, 116	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
6 2	小役 B 1 9 (右左 [△] #B3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102, 116	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
6 3	小役 B 2 0 (右左 [△] #B4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104, 116	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014, 016 2--:1/8で小役030, 032 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007

【図 20】

＜第1実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（8） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
6 4	小役 B 2 1 (右中 [△] #B1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106, 116	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
6 5	小役 B 2 2 (右中 [△] #B2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108, 116	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
6 6	小役 B 2 3 (右中 [△] #B3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110, 116	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
6 7	小役 B 2 4 (右中 [△] #B4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112, 116	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
6 8	小役 C 0 1 (左中 [△] #C1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
6 9	小役 C 0 2 (左中 [△] #C2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
7 0	小役 C 0 3 (左中 [△] #C3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
7 1	小役 C 0 4 (左中 [△] #C4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
7 2	小役 C 0 5 (左右 [△] #C1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 117	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
7 3	小役 C 0 6 (左右 [△] #C2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 117	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *1BB作動中は左1st1/1で小役002

10

20

【図 21】

＜第1実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（9） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
7 4	小役 C 0 7 (左右 [△] #C3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078, 117	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
7 5	小役 C 0 8 (左右 [△] #C4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080, 117	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
7 6	小役 C 0 9 (中左 [△] #C1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082, 117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
7 7	小役 C 1 0 (中左 [△] #C2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084, 117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
7 8	小役 C 1 1 (中左 [△] #C3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086, 117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
7 9	小役 C 1 2 (中左 [△] #C4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088, 117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
8 0	小役 C 1 3 (中右 [△] #C1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090, 117	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
8 1	小役 C 1 4 (中右 [△] #C2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092, 117	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
8 2	小役 C 1 5 (中右 [△] #C3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094, 117	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
8 3	小役 C 1 6 (中右 [△] #C4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096, 117	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *1BB作動中は中1st1/1で小役005

【図 22】

＜第1実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（10） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
8 4	小役 C 1 7 (右左 [△] #C1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
8 5	小役 C 1 8 (右左 [△] #C2)	小役006, 007, 010, 012, 038, 040～048, 099, 100, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
8 6	小役 C 1 9 (右左 [△] #C3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
8 7	小役 C 2 0 (右左 [△] #C4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 049～056, 103, 104, 117 2--:1/8で小役030, 032 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
8 8	小役 C 2 1 (右中 [△] #C1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106, 117	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
8 9	小役 C 2 2 (右中 [△] #C2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108, 117	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
9 0	小役 C 2 3 (右中 [△] #C3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110, 117	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
9 1	小役 C 2 4 (右中 [△] #C4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112, 117	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028 *1BB作動中は右1st1/1で小役008

30

40

50

【図 2 7】

＜第 1 実施形態＞
置数表：R T 1 かつ非内部中（2）

当選 番号	役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間 抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
5.1	—	小役B 0.6	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.2	—	小役B 0.7	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.3	—	小役B 0.8	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.4	—	小役B 0.9	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.5	—	小役B 1.0	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.6	—	小役B 1.1	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.7	—	小役B 1.2	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.8	—	小役B 1.3	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.9	—	小役B 1.4	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.0	—	小役B 1.5	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.1	—	小役B 1.6	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.2	—	小役B 1.7	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.3	—	小役B 1.8	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.4	—	小役B 1.9	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.5	—	小役B 2.0	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.6	—	小役B 2.1	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.7	—	小役B 2.2	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.8	—	小役B 2.3	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.9	—	小役B 2.4	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
7.0	—	小役C 0.1	○	4	4	4	4	4	4
7.1	—	小役C 0.2	○	4	4	4	4	4	4
7.2	—	小役C 0.3	○	4	4	4	4	4	4
7.3	—	小役C 0.4	○	4	4	4	4	4	4
7.4	—	小役C 0.5	○	4	4	4	4	4	4
7.5	—	小役C 0.6	○	4	4	4	4	4	4
7.6	—	小役C 0.7	○	4	4	4	4	4	4
7.7	—	小役C 0.8	○	4	4	4	4	4	4
7.8	—	小役C 0.9	○	4	4	4	4	4	4
7.9	—	小役C 1.0	○	4	4	4	4	4	4
8.0	—	小役C 1.1	○	4	4	4	4	4	4
8.1	—	小役C 1.2	○	4	4	4	4	4	4
8.2	—	小役C 1.3	○	4	4	4	4	4	4
8.3	—	小役C 1.4	○	4	4	4	4	4	4
8.4	—	小役C 1.5	○	4	4	4	4	4	4
8.5	—	小役C 1.6	○	4	4	4	4	4	4
8.6	—	小役C 1.7	○	4	4	4	4	4	4
8.7	—	小役C 1.8	○	4	4	4	4	4	4
8.8	—	小役C 1.9	○	4	4	4	4	4	4
8.9	—	小役C 2.0	○	4	4	4	4	4	4
9.0	—	小役C 2.1	○	4	4	4	4	4	4
9.1	—	小役C 2.2	○	4	4	4	4	4	4
9.2	—	小役C 2.3	○	4	4	4	4	4	4
9.3	—	小役C 2.4	○	4	4	4	4	4	4
9.4	1 B B	小役D 0.1	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.5	1 B B	小役D 0.2	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.6	1 B B	小役D 0.3	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.7	1 B B	小役D 0.4	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.8	—	小役E	○	340	340	340	340	340	340
9.9	—	小役F	○	4	4	4	4	4	4
100	—	小役G	—	0	0	0	0	0	0
1 B B 合算値				16682	16682	16682	16682	16682	16682
リプレイ合算値				12616	12616	12616	12616	12616	12616
小役合算値				52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図 2 9】

＜第 1 実施形態＞
置数表：非 R T かつ 1 B B 内部中（2）

当選 番号	役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間 抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
5.1	—	小役B 0.6	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.2	—	小役B 0.7	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.3	—	小役B 0.8	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.4	—	小役B 0.9	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.5	—	小役B 1.0	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.6	—	小役B 1.1	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.7	—	小役B 1.2	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.8	—	小役B 1.3	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.9	—	小役B 1.4	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.0	—	小役B 1.5	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.1	—	小役B 1.6	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.2	—	小役B 1.7	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.3	—	小役B 1.8	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.4	—	小役B 1.9	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.5	—	小役B 2.0	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.6	—	小役B 2.1	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.7	—	小役B 2.2	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.8	—	小役B 2.3	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.9	—	小役B 2.4	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
7.0	—	小役C 0.1	○	4	4	4	4	4	4
7.1	—	小役C 0.2	○	4	4	4	4	4	4
7.2	—	小役C 0.3	○	4	4	4	4	4	4
7.3	—	小役C 0.4	○	4	4	4	4	4	4
7.4	—	小役C 0.5	○	4	4	4	4	4	4
7.5	—	小役C 0.6	○	4	4	4	4	4	4
7.6	—	小役C 0.7	○	4	4	4	4	4	4
7.7	—	小役C 0.8	○	4	4	4	4	4	4
7.8	—	小役C 0.9	○	4	4	4	4	4	4
7.9	—	小役C 1.0	○	4	4	4	4	4	4
8.0	—	小役C 1.1	○	4	4	4	4	4	4
8.1	—	小役C 1.2	○	4	4	4	4	4	4
8.2	—	小役C 1.3	○	4	4	4	4	4	4
8.3	—	小役C 1.4	○	4	4	4	4	4	4
8.4	—	小役C 1.5	○	4	4	4	4	4	4
8.5	—	小役C 1.6	○	4	4	4	4	4	4
8.6	—	小役C 1.7	○	4	4	4	4	4	4
8.7	—	小役C 1.8	○	4	4	4	4	4	4
8.8	—	小役C 1.9	○	4	4	4	4	4	4
8.9	—	小役C 2.0	○	4	4	4	4	4	4
9.0	—	小役C 2.1	○	4	4	4	4	4	4
9.1	—	小役C 2.2	○	4	4	4	4	4	4
9.2	—	小役C 2.3	○	4	4	4	4	4	4
9.3	—	小役C 2.4	○	4	4	4	4	4	4
9.4	—	小役D 0.1	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.5	—	小役D 0.2	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.6	—	小役D 0.3	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.7	—	小役D 0.4	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.8	—	小役E	○	340	340	340	340	340	340
9.9	—	小役F	○	4	4	4	4	4	4
100	—	小役G	—	0	0	0	0	0	0
1 B B 合算値				—	—	—	—	—	—
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図 2 8】

＜第1実施形態＞									
置数表：非R Tかつ1BB内部中（1）									
当選 番号	役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間 抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	—	非当選	×	3638	3638	3638	3638	3638	3638
1	RBA	—	—	0	0	0	0	0	0
2	RBB	—	—	0	0	0	0	0	0
3	—	リプレイA	×	0	0	0	0	0	0
4	—	リプレイB	×	1524	1524	1524	1524	1524	1524
5	—	リプレイC	○	724	724	724	724	724	724
6	—	リプレイD	○	724	724	724	724	724	724
7	—	リプレイE	○	724	724	724	724	724	724
8	—	リプレイF	○	724	724	724	724	724	724
9	—	リプレイG	○	724	724	724	724	724	724
10	—	リプレイH	○	724	724	724	724	724	724
11	—	リプレイI	○	230	230	230	230	230	230
12	—	リプレイJ	○	40	40	40	40	40	40
13	—	リプレイK	○	40	40	40	40	40	40
14	—	リプレイL	○	720	720	720	720	720	720
15	—	リプレイM	○	80	80	80	80	80	80
16	—	リプレイN	○	360	360	360	360	360	360
17	—	リプレイO	○	360	360	360	360	360	360
18	—	リプレイP	○	80	80	80	80	80	80
19	—	リプレイQ	○	800	800	800	800	800	800
20	—	リプレイR	○	200	200	200	200	200	200
21	—	リプレイS	○	200	200	200	200	200	200
22	—	小役A0.1	○	360	360	360	360	360	360
23	—	小役A0.2	○	360	360	360	360	360	360
24	—	小役A0.3	○	360	360	360	360	360	360
25	—	小役A0.4	○	360	360	360	360	360	360
26	—	小役A0.5	○	360	360	360	360	360	360
27	—	小役A0.6	○	360	360	360	360	360	360
28	—	小役A0.7	○	360	360	360	360	360	360
29	—	小役A0.8	○	360	360	360	360	360	360
30	—	小役A0.9	○	360	360	360	360	360	360
31	—	小役A1.0	○	360	360	360	360	360	360
32	—	小役A1.1	○	360	360	360	360	360	360
33	—	小役A1.2	○	360	360	360	360	360	360
34	—	小役A1.3	○	360	360	360	360	360	360
35	—	小役A1.4	○	360	360	360	360	360	360
36	—	小役A1.5	○	360	360	360	360	360	360
37	—	小役A1.6	○	360	360	360	360	360	360
38	—	小役A1.7	○	360	360	360	360	360	360
39	—	小役A1.8	○	360	360	360	360	360	360
40	—	小役A1.9	○	360	360	360	360	360	360
41	—	小役A2.0	○	360	360	360	360	360	360
42	—	小役A2.1	○	360	360	360	360	360	360
43	—	小役A2.2	○	360	360	360	360	360	360
44	—	小役A2.3	○	360	360	360	360	360	360
45	—	小役A2.4	○	360	360	360	360	360	360
46	—	小役B0.1	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
47	—	小役B0.2	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
48	—	小役B0.3	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
49	—	小役B0.4	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
50	—	小役B0.5	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図 3 1】

＜第1実施形態＞
置数表：RT1かつ1BB内部中（2）

当選番号	役物	条件装置	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
5.1	—	小役B0.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.2	—	小役B0.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.3	—	小役B0.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.4	—	小役B0.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.5	—	小役B1.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.6	—	小役B1.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.7	—	小役B1.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.8	—	小役B1.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.9	—	小役B1.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.0	—	小役B1.5	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.1	—	小役B1.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.2	—	小役B1.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.3	—	小役B1.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.4	—	小役B1.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.5	—	小役B2.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.6	—	小役B2.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.7	—	小役B2.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.8	—	小役B2.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.9	—	小役B2.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
7.0	—	小役C0.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.1	—	小役C0.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.2	—	小役C0.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.3	—	小役C0.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.4	—	小役C0.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.5	—	小役C0.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.6	—	小役C0.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.7	—	小役C0.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.8	—	小役C0.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.9	—	小役C1.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.0	—	小役C1.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.1	—	小役C1.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.2	—	小役C1.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.3	—	小役C1.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.4	—	小役C1.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.5	—	小役C1.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.6	—	小役C1.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.7	—	小役C1.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.8	—	小役C1.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.9	—	小役C2.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.0	—	小役C2.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.1	—	小役C2.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.2	—	小役C2.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.3	—	小役C2.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.4	—	小役D0.1	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.5	—	小役D0.2	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.6	—	小役D0.3	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.7	—	小役D0.4	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.8	—	小役E	○	○	340	340	340	340	340	340	340
9.9	—	小役F	○	○	4	4	4	4	4	4	4
100	—	小役G	—	—	0	0	0	0	0	0	0
1BB合算値					—	—	—	—	—	—	—
リプレイ合算値					12616	12616	12616	12616	12616	12616	12616
小役合算値					52920	52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図 3 2】

＜第1実施形態＞
置数表：1BB作動中かつRB非内部中（1）

当選番号	役物	条件装置	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	—	非当選	—	—	0	0	0	0	0	0	0
1	RBA	—	×	×	6308	6308	6308	6308	6308	6308	6308
2	RB B	—	×	×	6308	6308	6308	6308	6308	6308	6308
3	—	リプレイA	×	×	0	0	0	0	0	0	0
4	—	リプレイB	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5	—	リプレイC	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6	—	リプレイD	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7	—	リプレイE	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8	—	リプレイF	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9	—	リプレイG	—	—	0	0	0	0	0	0	0
10	—	リプレイH	—	—	0	0	0	0	0	0	0
11	—	リプレイI	—	—	0	0	0	0	0	0	0
12	—	リプレイJ	—	—	0	0	0	0	0	0	0
13	—	リプレイK	—	—	0	0	0	0	0	0	0
14	—	リプレイL	—	—	0	0	0	0	0	0	0
15	—	リプレイM	—	—	0	0	0	0	0	0	0
16	—	リプレイN	—	—	0	0	0	0	0	0	0
17	—	リプレイO	—	—	0	0	0	0	0	0	0
18	—	リプレイP	—	—	0	0	0	0	0	0	0
19	—	リプレイQ	—	—	0	0	0	0	0	0	0
20	—	リプレイR	—	—	0	0	0	0	0	0	0
21	—	リプレイS	—	—	0	0	0	0	0	0	0
22	—	小役A0.1	○	○	360	360	360	360	360	360	360
23	—	小役A0.2	○	○	360	360	360	360	360	360	360
24	—	小役A0.3	○	○	360	360	360	360	360	360	360
25	—	小役A0.4	○	○	360	360	360	360	360	360	360
26	—	小役A0.5	○	○	360	360	360	360	360	360	360
27	—	小役A0.6	○	○	360	360	360	360	360	360	360
28	—	小役A0.7	○	○	360	360	360	360	360	360	360
29	—	小役A0.8	○	○	360	360	360	360	360	360	360
30	—	小役A0.9	○	○	360	360	360	360	360	360	360
31	—	小役A1.0	○	○	360	360	360	360	360	360	360
32	—	小役A1.1	○	○	360	360	360	360	360	360	360
33	—	小役A1.2	○	○	360	360	360	360	360	360	360
34	—	小役A1.3	○	○	360	360	360	360	360	360	360
35	—	小役A1.4	○	○	360	360	360	360	360	360	360
36	—	小役A1.5	○	○	360	360	360	360	360	360	360
37	—	小役A1.6	○	○	360	360	360	360	360	360	360
38	—	小役A1.7	○	○	360	360	360	360	360	360	360
39	—	小役A1.8	○	○	360	360	360	360	360	360	360
40	—	小役A1.9	○	○	360	360	360	360	360	360	360
41	—	小役A2.0	○	○	360	360	360	360	360	360	360
42	—	小役A2.1	○	○	360	360	360	360	360	360	360
43	—	小役A2.2	○	○	360	360	360	360	360	360	360
44	—	小役A2.3	○	○	360	360	360	360	360	360	360
45	—	小役A2.4	○	○	360	360	360	360	360	360	360
46	—	小役B0.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
47	—	小役B0.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
48	—	小役B0.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
49	—	小役B0.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
50	—	小役B0.5	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520

10

20

【図 3 3】

＜第1実施形態＞											
置数表：1RB作動中かつRB非内部中（2）											
当選番号	条件装置	役物	有利区間	抽選	置数						
					設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
5.1	—	小役B0.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.2	—	小役B0.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.3	—	小役B0.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.4	—	小役B0.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.5	—	小役B1.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.6	—	小役B1.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.7	—	小役B1.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.8	—	小役B1.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.9	—	小役B1.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.0	—	小役B1.5	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.1	—	小役B1.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.2	—	小役B1.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.3	—	小役B1.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.4	—	小役B1.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.5	—	小役B2.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.6	—	小役B2.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.7	—	小役B2.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.8	—	小役B2.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.9	—	小役B2.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
7.0	—	小役C0.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.1	—	小役C0.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.2	—	小役C0.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.3	—	小役C0.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.4	—	小役C0.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.5	—	小役C0.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.6	—	小役C0.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.7	—	小役C0.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.8	—	小役C0.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.9	—	小役C1.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.0	—	小役C1.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.1	—	小役C1.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.2	—	小役C1.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.3	—	小役C1.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.4	—	小役C1.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.5	—	小役C1.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.6	—	小役C1.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.7	—	小役C1.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.8	—	小役C1.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.9	—	小役C2.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.0	—	小役C2.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.1	—	小役C2.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.2	—	小役C2.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.3	—	小役C2.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.4	—	小役D0.1	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.5	—	小役D0.2	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.6	—	小役D0.3	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.7	—	小役D0.4	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.8	—	小役E	○	○	340	340	340	340	340	340	340
9.9	—	小役F	○	○	4	4	4	4	4	4	4
100	—	小役G	○	○	4	4	4	4	4	4	4
RB合算値					12616	12616	12616	12616	12616	12616	12616
リプレイ合算値					0	0	0	0	0	0	0
小役合算値					52920	52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図 3 5】

＜第 1 実施形態＞
置数表：R T 2 (1 B B 作動中かつ R B 内部中) (2)

当選番号	役物	条件装置	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
5.1	—	小役B 0.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.2	—	小役B 0.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.3	—	小役B 0.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.4	—	小役B 0.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.5	—	小役B 1.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.6	—	小役B 1.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.7	—	小役B 1.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.8	—	小役B 1.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
5.9	—	小役B 1.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.0	—	小役B 1.5	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.1	—	小役B 1.6	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.2	—	小役B 1.7	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.3	—	小役B 1.8	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.4	—	小役B 1.9	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.5	—	小役B 2.0	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.6	—	小役B 2.1	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.7	—	小役B 2.2	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.8	—	小役B 2.3	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
6.9	—	小役B 2.4	○	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
7.0	—	小役C 0.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.1	—	小役C 0.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.2	—	小役C 0.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.3	—	小役C 0.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.4	—	小役C 0.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.5	—	小役C 0.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.6	—	小役C 0.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.7	—	小役C 0.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.8	—	小役C 0.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
7.9	—	小役C 1.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.0	—	小役C 1.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.1	—	小役C 1.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.2	—	小役C 1.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.3	—	小役C 1.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.4	—	小役C 1.5	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.5	—	小役C 1.6	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.6	—	小役C 1.7	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.7	—	小役C 1.8	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.8	—	小役C 1.9	○	○	4	4	4	4	4	4	4
8.9	—	小役C 2.0	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.0	—	小役C 2.1	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.1	—	小役C 2.2	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.2	—	小役C 2.3	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.3	—	小役C 2.4	○	○	4	4	4	4	4	4	4
9.4	—	小役D 0.1	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.5	—	小役D 0.2	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.6	—	小役D 0.3	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.7	—	小役D 0.4	○	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
9.8	—	小役E	○	○	340	340	340	340	340	340	340
9.9	—	小役F	○	○	4	4	4	4	4	4	4
100	—	小役G	—	—	0	0	0	0	0	0	0
R B 合算値					0	0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値					12616	12616	12616	12616	12616	12616	12616
小役合算値					52920	52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図 3 6】

＜第 1 実施形態＞
置数表：1 B B 作動中かつ R B 作動中 (1)

当選番号	役物	条件装置	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	—	×	×	17291	17291	17291	17291	17291	17291	17291
1	R B A	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
2	R B B	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
3	—	リプレイ A	—	—	0	0	0	0	0	0	0
4	—	リプレイ B	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5	—	リプレイ C	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6	—	リプレイ D	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7	—	リプレイ E	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8	—	リプレイ F	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9	—	リプレイ G	—	—	0	0	0	0	0	0	0
10	—	リプレイ H	—	—	0	0	0	0	0	0	0
11	—	リプレイ I	—	—	0	0	0	0	0	0	0
12	—	リプレイ J	—	—	0	0	0	0	0	0	0
13	—	リプレイ K	—	—	0	0	0	0	0	0	0
14	—	リプレイ L	—	—	0	0	0	0	0	0	0
15	—	リプレイ M	—	—	0	0	0	0	0	0	0
16	—	リプレイ N	—	—	0	0	0	0	0	0	0
17	—	リプレイ O	—	—	0	0	0	0	0	0	0
18	—	リプレイ P	—	—	0	0	0	0	0	0	0
19	—	リプレイ Q	—	—	0	0	0	0	0	0	0
20	—	リプレイ R	—	—	0	0	0	0	0	0	0
21	—	リプレイ S	—	—	0	0	0	0	0	0	0
22	—	小役 A 0.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
23	—	小役 A 0.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
24	—	小役 A 0.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
25	—	小役 A 0.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
26	—	小役 A 0.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0
27	—	小役 A 0.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
28	—	小役 A 0.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
29	—	小役 A 0.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
30	—	小役 A 0.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
31	—	小役 A 1.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
32	—	小役 A 1.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
33	—	小役 A 1.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
34	—	小役 A 1.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
35	—	小役 A 1.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
36	—	小役 A 1.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0
37	—	小役 A 1.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
38	—	小役 A 1.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
39	—	小役 A 1.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
40	—	小役 A 1.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
41	—	小役 A 2.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
42	—	小役 A 2.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
43	—	小役 A 2.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
44	—	小役 A 2.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
45	—	小役 A 2.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
46	—	小役 B 0.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
47	—	小役 B 0.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
48	—	小役 B 0.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
49	—	小役 B 0.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
50	—	小役 B 0.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0

10

20

【図 3 7】

＜第 1 実施形態＞											
置数表：1 B B 作動中かつ R B 作動中（2）											
当選番号	役物	条件装置	有利区間	抽選	置数						
					設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
5.1	—	小役B 0.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.2	—	小役B 0.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.3	—	小役B 0.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.4	—	小役B 0.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.5	—	小役B 1.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.6	—	小役B 1.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.7	—	小役B 1.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.8	—	小役B 1.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5.9	—	小役B 1.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.0	—	小役B 1.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.1	—	小役B 1.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.2	—	小役B 1.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.3	—	小役B 1.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.4	—	小役B 1.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.5	—	小役B 2.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.6	—	小役B 2.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.7	—	小役B 2.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.8	—	小役B 2.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6.9	—	小役B 2.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.0	—	小役C 0.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.1	—	小役C 0.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.2	—	小役C 0.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.3	—	小役C 0.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.4	—	小役C 0.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.5	—	小役C 0.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.6	—	小役C 0.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.7	—	小役C 0.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.8	—	小役C 0.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7.9	—	小役C 1.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.0	—	小役C 1.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.1	—	小役C 1.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.2	—	小役C 1.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.3	—	小役C 1.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.4	—	小役C 1.5	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.5	—	小役C 1.6	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.6	—	小役C 1.7	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.7	—	小役C 1.8	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.8	—	小役C 1.9	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8.9	—	小役C 2.0	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.0	—	小役C 2.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.1	—	小役C 2.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.2	—	小役C 2.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.3	—	小役C 2.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.4	—	小役D 0.1	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.5	—	小役D 0.2	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.6	—	小役D 0.3	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.7	—	小役D 0.4	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.8	—	小役E	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9.9	—	小役F	—	—	0	0	0	0	0	0	0
100	—	小役G	—	—	0	0	0	0	0	0	0
					10933	10933	10933	10933	10933	10933	10933
					37312	37312	37312	37312	37312	37312	37312
					0	0	0	0	0	0	0
R B 合算値					48245	48245	48245	48245	48245	48245	48245
リプレイ合算値					0	0	0	0	0	0	0
小役合算値					48245	48245	48245	48245	48245	48245	48245

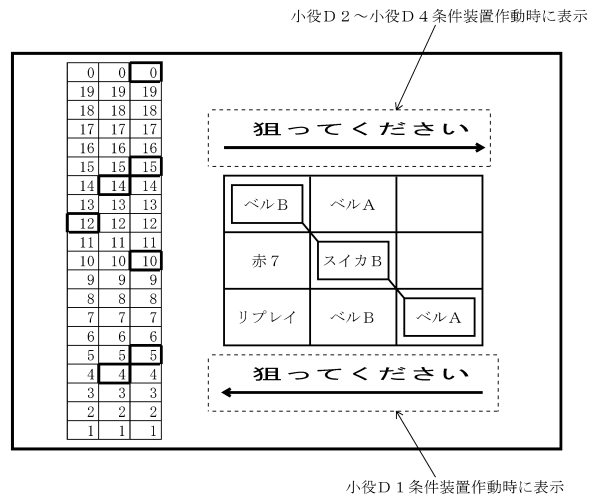
【図 39】

＜第 1 実施形態＞
指示機能

番号	指示モータ	開始タイミング	終了タイミング	サブ表示内容	備考
A 1		スタートスイッチ 操作時	全停後	「1・2・3」 又は「左・中・右」	小役D1条件装置作動時 の場合有り
A 2		同上	全停後	「1・3・2」 又は「左・右・中」	小役D1条件装置作動時 の場合有り
A 3		同上	全停後	「2・1・3」 又は「中・左・右」	小役D2条件装置作動時 の場合有り
A 4		同上	全停後	「2・3・1」 又は「中・右・左」	小役D2条件装置作動時 の場合有り
A 5		同上	全停後	「3・1・2」 又は「右・左・中」	小役D3条件装置作動時 の場合有り
A 6		同上	全停後	「3・2・1」 又は「右・中・左」	小役D4条件装置作動時 の場合有り
A 7		同上	全停後	「狙ってください」 ・小役D1条件装置作 動時:「←」表示 ・小役D2～D4条件装 置作動時:「→」表示	・小役D1条件装置作動時 は、逆押しを示唆 ・小役D2～D4条件装置作 動時は、順押しを示唆

【図 40】

＜第1実施形態＞
1 B Bを入賞させたいときの画像表示

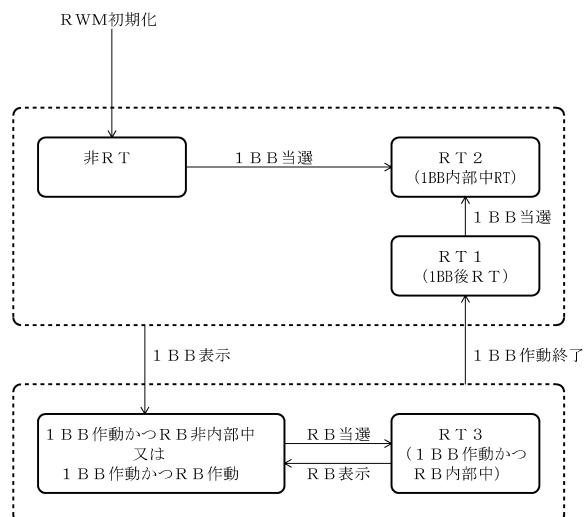


10

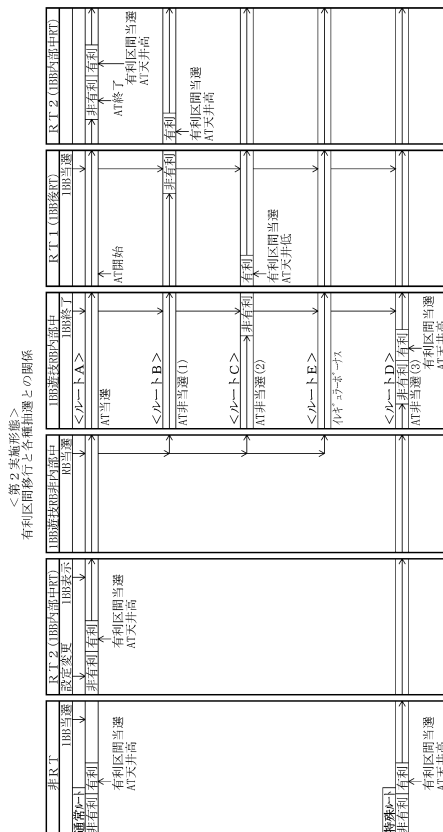
20

【図 4 1】

＜第2実施形態＞
R T遷移図



【圖 4 2】



30

40

50

【図 4 3】

＜第3実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（1）
規定数3枚(1)：役物未作動時
規定数2枚(2)：役物未作動時
規定数3枚(3)：R B作動時

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	2枚(2)	3枚(3)
001	ベルB	スイカA	青BAR	1 B B A	1 B B	—	—
002	ベルB	スイカA	スイカA	1 B B B	—	1 B B	—
003	リプレイ	黒BAR	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
004	リプレイ	赤7	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
005	リプレイ	ブランク	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
006	リプレイ	チェリー	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
007	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ02	再遊技	再遊技	—
008	チェリー	黒BAR	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
009	チェリー	赤7	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
010	チェリー	ブランク	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
011	チェリー	チェリー	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
012	チェリー	黒BAR	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
013	チェリー	赤7	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
014	チェリー	ブランク	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
015	チェリー	チェリー	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
016	ベルA	黒BAR	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
017	ベルA	赤7	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
018	ベルA	ブランク	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
019	ベルA	チェリー	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
020	リプレイ	青BAR	ベルA	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
021	リプレイ	黒BAR	ベルB	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
022	チェリー	青BAR	ベルA	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
023	チェリー	青BAR	ベルB	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
024	リプレイ	ベルA	ベルA	リプレイ06	再遊技	再遊技	—
025	リプレイ	ベルB	ベルA	リプレイ06	再遊技	再遊技	—
026	リプレイ	ベルA	ベルB	リプレイ07	再遊技	再遊技	—
027	リプレイ	ベルB	ベルB	リプレイ07	再遊技	再遊技	—
028	ベルA	黒BAR	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
029	ベルA	赤7	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
030	ベルA	ブランク	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
031	ベルA	チェリー	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
032	ベルA	黒BAR	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
033	ベルA	赤7	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
034	ベルA	ブランク	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
035	ベルA	チェリー	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
036	ベルA	黒BAR	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
037	ベルA	赤7	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—

【図 4 4】

＜第3実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（2）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	2枚(2)	3枚(3)
038	ベルA	ブランク	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
039	ベルA	チェリー	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
040	チェリー	黒BAR	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
041	チェリー	赤7	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
042	チェリー	ブランク	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
043	チェリー	チェリー	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
044	チェリー	黒BAR	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
045	チェリー	赤7	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
046	チェリー	ブランク	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
047	チェリー	チェリー	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
048	チェリー	黒BAR	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
049	チェリー	赤7	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
050	チェリー	ブランク	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
051	チェリー	チェリー	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
052	ベルA	青BAR	青BAR	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
053	ベルA	青BAR	スイカA	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
054	ベルA	青BAR	スイカB	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
055	ベルA	スイカA	青BAR	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
056	ベルA	スイカA	スイカA	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
057	ベルA	スイカA	スイカB	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
058	ベルA	スイカB	青BAR	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
059	ベルA	スイカB	スイカA	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
060	ベルA	スイカB	スイカB	リプレイ09	再遊技	再遊技	—
061	黒BAR	黒BAR	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
062	黒BAR	赤7	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
063	黒BAR	ブランク	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
064	黒BAR	チェリー	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
065	黒BAR	黒BAR	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
066	黒BAR	赤7	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
067	黒BAR	ブランク	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
068	黒BAR	チェリー	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
069	黒BAR	黒BAR	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
070	黒BAR	赤7	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
071	黒BAR	ブランク	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
072	黒BAR	チェリー	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
073	ブランク	黒BAR	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
074	ブランク	赤7	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
075	ブランク	ブランク	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
076	ブランク	チェリー	青BAR	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
077	ブランク	黒BAR	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
078	ブランク	赤7	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—

10

20

【図 4 5】

＜第3実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（3）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	2枚(2)	3枚(3)
079	ブランク	ブランク	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
080	ブランク	チェリー	スイカA	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
081	ブランク	黒BAR	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
082	ブランク	赤7	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
083	ブランク	ブランク	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
084	ブランク	チェリー	スイカB	リプレイ10	再遊技	再遊技	—
085	ベルA	青BAR	ベルA	リプレイ11	再遊技	再遊技	—
086	ベルA	スイカA	ベルA	リプレイ11	再遊技	再遊技	—
087	ベルA	スイカB	ベルA	リプレイ11	再遊技	再遊技	—
088	ベルB	黒BAR	ベルA	リプレイ12	再遊技	再遊技	—
089	ベルB	赤7	ベルA	リプレイ12	再遊技	再遊技	—
090	ベルB	ブランク	ベルA	リプレイ12	再遊技	再遊技	—
091	ベルB	チェリー	ベルA	リプレイ12	再遊技	再遊技	—
092	リプレイ	ベルA	青BAR	小役001	1.5	1.5	1.5
093	リプレイ	ベルA	スイカA	小役001	1.5	1.5	1.5
094	リプレイ	ベルA	スイカB	小役001	1.5	1.5	1.5
095	リプレイ	ベルA	リプレイ	小役002	1.5	1.5	1.5
096	ベルA	ベルB	ベルB	小役003	1.5	1.5	1.5
097	青BAR	ベルB	ベルB	小役003	1.5	1.5	1.5
098	ベルB	ベルB	ベルA	小役004	1.5	1.5	1.5
099	ベルA	ベルB	ベルA	小役005	1.5	1.5	1.5
100	ベルA	ベルA	ベルB	小役006	1.5	1.5	1.5
101	青BAR	ベルA	ベルB	小役006	1.5	1.5	1.5
102	ベルB	リプレイ	ベルB	小役007	1.5	1.5	1.5
103	ベルA	リプレイ	ベルB	小役008	1.5	1.5	1.5
104	リプレイ	黒BAR	赤7	小役009	1	1	1
105	リプレイ	黒BAR	黒BAR	小役010	1	1	1
106	リプレイ	赤7	赤7	小役011	1	1	1
107	リプレイ	赤7	黒BAR	小役012	1	1	1
108	リプレイ	ブランク	ブランク	小役013	1	1	1
109	リプレイ	ブランク	チェリー	小役014	1	1	1
110	リプレイ	チェリー	ブランク	小役015	1	1	1
111	リプレイ	チェリー	チェリー	小役016	1	1	1
112	リプレイ	黒BAR	ブランク	小役017	1	1	1
113	リプレイ	黒BAR	チェリー	小役018	1	1	1
114	リプレイ	赤7	ブランク	小役019	1	1	1
115	リプレイ	赤7	チェリー	小役020	1	1	1
116	リプレイ	ブランク	赤7	小役021	1	1	1
117	リプレイ	ブランク	黒BAR	小役022	1	1	1
118	リプレイ	チェリー	赤7	小役023	1	1	1
119	リプレイ	チェリー	黒BAR	小役024	1	1	1

【図 4 6】

＜第3実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（4）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	2枚(2)	3枚(3)
120	赤7	ベルB	赤7	小役025	1	1	1
121	赤7	ベルB	黒BAR	小役026	1	1	1
122	青BAR	ベルB	赤7	小役027	1	1	1
123	青BAR	ベルB	黒BAR	小役028	1	1	1
124	スイカA	ベルB	ブランク	小役029	1	1	1
125	スイカA	ベルB	チェリー	小役030	1	1	1
126	スイカB	ベルB	ブランク	小役031	1	1	1
127	スイカB	ベルB	チェリー	小役032	1	1	1
128	赤7	ベルB	ブランク	小役033	1	1	1
129	赤7	ベルB	チェリー	小役034	1	1	1
130	青BAR	ベルB	ブランク	小役035	1	1	1
131	青BAR	ベルB	チェリー	小役036	1	1	1
132	スイカA	ベルB	赤7	小役037	1	1	1
133	スイカA	ベルB	黒BAR	小役038	1	1	1
134	スイカB	ベルB	赤7	小役039	1	1	1
135	スイカB	ベルB	黒BAR	小役040	1	1	1
136	赤7	黒BAR	ベルB	小役041	1	1	1
137	赤7	赤7	ベルB	小役042	1	1	1
138	青BAR	黒BAR	ベルB	小役043	1	1	1
139	青BAR	赤7	ベルB	小役044	1	1	1
140	スイカA	ブランク	ベルB	小役045	1	1	1
141	スイカA	チェリー	ベルB	小役046	1	1	1
142	スイカB	ブランク	ベルB	小役047	1	1	1
143	スイカB	チェリー	ベルB	小役048	1	1	1
144	赤7	ブランク	ベルB	小役049	1	1	1
145	赤7	チェリー	ベルB	小役050	1	1	1
146	青BAR	ブランク	ベルB	小役051	1	1	1
147	青BAR	チェリー	ベルB	小役052	1	1	1
148	スイカA	黒BAR	ベルB	小役053	1	1	1
149	スイカA	赤7	ベルB	小役054	1	1	1
150	スイカB	黒BAR	ベルB	小役055	1	1	1
151	スイカB	赤7	ベルB	小役056	1	1	1
152	スイカA	黒BAR	リプレイ	小役057	1	1	1
153	スイカB	黒BAR	リプレイ	小役057	1	1	1
154	スイカA	赤7	リプレイ	小役058	1	1	1
155	スイカB	赤7	リプレイ	小役058	1	1	1
156	スイカA	ブランク	リプレイ	小役059	1	1	1
157	スイカB	ブランク	リプレイ	小役059	1	1	1
158	スイカA	チェリー	リプレイ	小役060	1	1	1
159	スイカB	チェリー	リプレイ	小役060	1	1	1

30

40

【図 4 7】

＜第 3 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	2 枚(2)	3 枚(3)
160	赤 7	黒BAR	リプレイ	小役 0 6 1	1	1	1
161	青BAR	黒BAR	リプレイ	小役 0 6 1	1	1	1
162	赤 7	赤 7	リプレイ	小役 0 6 2	1	1	1
163	青BAR	赤 7	リプレイ	小役 0 6 2	1	1	1
164	赤 7	ブランク	リプレイ	小役 0 6 3	1	1	1
165	青BAR	ブランク	リプレイ	小役 0 6 3	1	1	1
166	赤 7	チェリー	リプレイ	小役 0 6 4	1	1	1
167	青BAR	チェリー	リプレイ	小役 0 6 4	1	1	1
168	赤 7	ベルB	スイカA	小役 0 6 5	1	1	1
169	赤 7	スイカA	ベルB	小役 0 6 6	1	1	1
170	青BAR	ベルB	スイカA	小役 0 6 7	1	1	1
171	青BAR	スイカA	ベルB	小役 0 6 8	1	1	1
172	スイカA	ベルB	青BAR	小役 0 6 9	1	1	1
173	スイカA	青BAR	ベルB	小役 0 7 0	1	1	1
174	スイカB	ベルB	青BAR	小役 0 7 1	1	1	1
175	スイカB	青BAR	ベルB	小役 0 7 2	1	1	1
176	赤 7	ベルB	青BAR	小役 0 7 3	1	1	1
177	赤 7	青BAR	ベルB	小役 0 7 4	1	1	1
178	青BAR	ベルB	青BAR	小役 0 7 5	1	1	1
179	青BAR	青BAR	ベルB	小役 0 7 6	1	1	1
180	スイカA	ベルB	スイカA	小役 0 7 7	1	1	1
181	スイカA	スイカA	ベルB	小役 0 7 8	1	1	1
182	スイカB	ベルB	スイカA	小役 0 7 9	1	1	1
183	スイカB	スイカA	ベルB	小役 0 8 0	1	1	1
184	リプレイ	黒BAR	スイカA	小役 0 8 1	1	1	1
185	黒BAR	黒BAR	リプレイ	小役 0 8 2	1	1	1
186	リプレイ	赤 7	スイカA	小役 0 8 3	1	1	1
187	黒BAR	赤 7	リプレイ	小役 0 8 4	1	1	1
188	リプレイ	ブランク	青BAR	小役 0 8 5	1	1	1
189	黒BAR	ブランク	リプレイ	小役 0 8 6	1	1	1
190	リプレイ	チェリー	青BAR	小役 0 8 7	1	1	1
191	黒BAR	チェリー	リプレイ	小役 0 8 8	1	1	1
192	リプレイ	黒BAR	青BAR	小役 0 8 9	1	1	1
193	ベルB	黒BAR	リプレイ	小役 0 9 0	1	1	1
194	リプレイ	赤 7	青BAR	小役 0 9 1	1	1	1
195	ベルB	赤 7	リプレイ	小役 0 9 2	1	1	1
196	リプレイ	ブランク	スイカA	小役 0 9 3	1	1	1
197	ベルB	ブランク	リプレイ	小役 0 9 4	1	1	1
198	リプレイ	チェリー	スイカA	小役 0 9 5	1	1	1
199	ベルB	チェリー	リプレイ	小役 0 9 6	1	1	1
200	リプレイ	スイカA	赤 7	小役 0 9 7	1	1	1

【図 4 8】

＜第 3 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	2 枚(2)	3 枚(3)
201	黒BAR	ベルB	赤 7	小役 0 9 8	1	1	1
202	リプレイ	スイカA	黒BAR	小役 0 9 9	1	1	1
203	黒BAR	ベルB	黒BAR	小役 1 0 0	1	1	1
204	リプレイ	青BAR	ブランク	小役 1 0 1	1	1	1
205	黒BAR	ベルB	ブランク	小役 1 0 2	1	1	1
206	リプレイ	青BAR	チェリー	小役 1 0 3	1	1	1
207	黒BAR	ベルB	チェリー	小役 1 0 4	1	1	1
208	リプレイ	スイカA	ブランク	小役 1 0 5	1	1	1
209	ベルB	ベルB	ブランク	小役 1 0 6	1	1	1
210	リプレイ	スイカA	チェリー	小役 1 0 7	1	1	1
211	ベルB	ベルB	チェリー	小役 1 0 8	1	1	1
212	リプレイ	青BAR	赤 7	小役 1 0 9	1	1	1
213	ベルB	ベルB	赤 7	小役 1 1 0	1	1	1
214	リプレイ	青BAR	黒BAR	小役 1 1 1	1	1	1
215	ベルB	ベルB	黒BAR	小役 1 1 2	1	1	1
216	ベルB	スイカB	スイカB	小役 1 1 3	1	1	1
217	赤 7	スイカA	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
218	赤 7	スイカA	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
219	赤 7	スイカA	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
220	赤 7	スイカB	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
221	赤 7	スイカB	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
222	赤 7	スイカB	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
223	青BAR	スイカA	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
224	青BAR	スイカA	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
225	青BAR	スイカA	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
226	青BAR	スイカB	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
227	青BAR	スイカB	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
228	青BAR	スイカB	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
229	スイカA	スイカA	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
230	スイカA	スイカA	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
231	スイカA	スイカA	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
232	スイカA	スイカB	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
233	スイカA	スイカB	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
234	スイカA	スイカB	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
235	スイカB	スイカA	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
236	スイカB	スイカA	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
237	スイカB	スイカA	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1
238	スイカB	スイカB	青BAR	小役 1 1 4	1	1	1
239	スイカB	スイカB	スイカA	小役 1 1 4	1	1	1
240	スイカB	スイカB	スイカB	小役 1 1 4	1	1	1

【図 4 9】

＜第 3 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（７）

役 番号	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3 枚(1)	2 枚(2)	3 枚(3)
241	赤 7	青BAR	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
242	赤 7	スイカA	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
243	赤 7	スイカB	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
244	青BAR	青BAR	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
245	青BAR	スイカA	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
246	青BAR	スイカB	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
247	スイカA	青BAR	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
248	スイカA	スイカA	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
249	スイカA	スイカB	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
250	スイカB	青BAR	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
251	スイカB	スイカA	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
252	スイカB	スイカB	リプレイ	小役 1 1 5	3	3	3
253	リプレイ	青BAR	青BAR	小役 1 1 6	3	3	3
254	リプレイ	青BAR	スイカA	小役 1 1 6	3	3	3
255	リプレイ	青BAR	スイカB	小役 1 1 6	3	3	3
256	リプレイ	スイカA	青BAR	小役 1 1 6	3	3	3
257	リプレイ	スイカA	スイカA	小役 1 1 6	3	3	3
258	リプレイ	スイカA	スイカB	小役 1 1 6	3	3	3
259	リプレイ	スイカB	青BAR	小役 1 1 6	3	3	3
260	リプレイ	スイカB	スイカA	小役 1 1 6	3	3	3
261	リプレイ	スイカB	スイカB	小役 1 1 6	3	3	3
262	リプレイ	ベルB	リプレイ	小役 1 1 7	—	—	1

【図 5 0】

＜第 3 実施形態＞
当選番号及び条件装置等（１）

役物条件装置（当選情報を次回遊技に持越し可能）

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1 B B A	1 B B	R B A（作動図柄なし）が連続作動 3 3 枚を超える払出しで終了
2	1 B B B	1 B B	R B B（作動図柄なし）が連続作動 7 枚を超える払出しで終了
	R B A		2 回の遊技又は 2 回の入賞で終了 1 B B の作動終了で終了
	R B B		2 回の遊技又は 2 回の入賞で終了 1 B B の作動終了で終了

10

20

30

40

50

【図 5 1】

＜第3実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（2） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
0	非当選		
1	リプレイ A (通常リプレイA)	リプレイ01～07	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:×××(リプレイ01)
2	リプレイ B (通常リプレイB)	リプレイ01～08	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:×××(リプレイ01)
3	リプレイ C (通常リプレイC)	リプレイ01～09	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:×××(リプレイ01)
4	リプレイ D (通常リプレイD)	リプレイ01～07, 09	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:×××(リプレイ05)
5	リプレイ E (通常リプレイE)	リプレイ01～07, 09, 10	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:○××(リプレイ03)
6	リプレイ F (通常リプレイF)	リプレイ01～07, 10	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:×○○(リプレイ05)
7	リプレイ G (通常リプレイG)	リプレイ01～07, 10, 11	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:○×○(リプレイ04)
8	リプレイ H (通常リプレイH)	リプレイ01～07, 11	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:○×○(リプレイ05)
9	リプレイ I (通常リプレイI)	リプレイ01～07, 11, 12	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:○○○(リプレイ05)
10	リプレイ J (通常リプレイJ)	リプレイ01, 02, 12	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:中段赤7揃い(リプレイ12)
11	リプレイ K (通常リプレイK)	リプレイ01, 02	左1st:リプレイ01又は02 中1st:リプレイ01又は02 右1st:中段赤7揃いフレイ(リプレイ01)
12	リプレイ L (チャンス目A)	リプレイ01, 02, 06	チャンス目 A (リプレイ)←「A/B」←「A」
13	リプレイ M (チャンス目B)	リプレイ01, 02, 07	チャンス目 B (リプレイ)←「A/B」←「A」
14	リプレイ N (弱チェリー)	リプレイ01, 02, 08, 09	弱チェリー A (左中段チェリー)
15	リプレイ O (強チェリーA)	リプレイ01, 02, 08～10	強チェリー A (左中段チェリー)
16	リプレイ P (強チェリーB)	リプレイ01, 02, 08～11	強チェリー B (左中段チェリー)

【図 5 3】

＜第3実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（4） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
27	小役 A 1 1 (中左ベ「A」)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1ー:1/8で小役013～014 3ー:1/8で小役059
28	小役 A 1 2 (中左ベ「A」)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1ー:1/8で小役015～016 3ー:1/8で小役060
29	小役 A 1 3 (中右ベ「A」)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1ー:1/8で小役017～018 3ー:1/8で小役061
30	小役 A 1 4 (中右ベ「A」)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1ー:1/8で小役019～020 3ー:1/8で小役062
31	小役 A 1 5 (中右ベ「A」)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1ー:1/8で小役021～022 3ー:1/8で小役063
32	小役 A 1 6 (中右ベ「A」)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1ー:1/8で小役023～024 3ー:1/8で小役064
33	小役 A 1 7 (右左ベ「A」)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1ー:1/8で小役009, 011 2ー:1/8で小役037, 039
34	小役 A 1 8 (右左ベ「A」)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1ー:1/8で小役010, 012 2ー:1/8で小役038, 040
35	小役 A 1 9 (右左ベ「A」)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1ー:1/8で小役013, 015 2ー:1/8で小役029, 031
36	小役 A 2 0 (右左ベ「A」)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1ー:1/8で小役014, 016 2ー:1/8で小役030, 032

【図 5 2】

＜第3実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（3） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
17	小役 A 0 1 (左中ベ「A」)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2ー:1/8で小役025～026 3ー:1/8で小役041～042
18	小役 A 0 2 (左中ベ「A」)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2ー:1/8で小役027～028 3ー:1/8で小役043～044
19	小役 A 0 3 (左中ベ「A」)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2ー:1/8で小役029～030 3ー:1/8で小役045～046
20	小役 A 0 4 (左中ベ「A」)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2ー:1/8で小役031～032 3ー:1/8で小役047～048
21	小役 A 0 5 (左右ベ「A」)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役033～034 3ー:1/8で小役049～050
22	小役 A 0 6 (左右ベ「A」)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役035～036 3ー:1/8で小役051～052
23	小役 A 0 7 (左右ベ「A」)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役037～038 3ー:1/8で小役053～054
24	小役 A 0 8 (左右ベ「A」)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役039～040 3ー:1/8で小役055～056
25	小役 A 0 9 (中左ベ「A」)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1ー:1/8で小役009～010 3ー:1/8で小役057
26	小役 A 1 0 (中左ベ「A」)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1ー:1/8で小役011～012 3ー:1/8で小役058

【図 5 4】

＜第3実施形態＞ 当選番号及び条件装置等（5） 入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
37	小役 A 2 1 (右中ベ「A」)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1ー:1/8で小役017, 019 2ー:1/8で小役033, 035
38	小役 A 2 2 (右中ベ「A」)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1ー:1/8で小役018, 020 2ー:1/8で小役034, 036
39	小役 A 2 3 (右中ベ「A」)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1ー:1/8で小役021, 023 2ー:1/8で小役025, 027
40	小役 A 2 4 (右中ベ「A」)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1ー:1/8で小役022, 024 2ー:1/8で小役026, 028
41	小役 B 0 1 (左中ベ「B」)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 113	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2ー:1/8で小役025～026 3ー:1/8で小役041～042
42	小役 B 0 2 (左中ベ「B」)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 113	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2ー:1/8で小役027～028 3ー:1/8で小役043～044
43	小役 B 0 3 (左中ベ「B」)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 113	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2ー:1/8で小役029～030 3ー:1/8で小役045～046
44	小役 B 0 4 (左中ベ「B」)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 113	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2ー:1/8で小役031～032 3ー:1/8で小役047～048
45	小役 B 0 5 (左右ベ「B」)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 113	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役033～034 3ー:1/8で小役049～050
46	小役 B 0 6 (左右ベ「B」)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 113	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2ー:1/8で小役035～036 3ー:1/8で小役051～052

10

20

30

40

50

【図 5 5】

＜第 3 実施形態＞
当選番号及び条件装置等（6）
入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
4 7	小役 B 0 7 (左右ベ ^レ #B3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078, 113	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054
4 8	小役 B 0 8 (左右ベ ^レ #B4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080, 113	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056
4 9	小役 B 0 9 (中左ベ ^レ #B1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082, 113	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057
5 0	小役 B 1 0 (中左ベ ^レ #B2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084, 113	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058
5 1	小役 B 1 1 (中左ベ ^レ #B3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086, 113	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059
5 2	小役 B 1 2 (中左ベ ^レ #B4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088, 113	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060
5 3	小役 B 1 3 (中右ベ ^レ #B1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090, 113	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061
5 4	小役 B 1 4 (中右ベ ^レ #B2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092, 113	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062
5 5	小役 B 1 5 (中右ベ ^レ #B3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094, 113	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063
5 6	小役 B 1 6 (中右ベ ^レ #B4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096, 113	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064
5 7	小役 B 1 7 (右左ベ ^レ #B1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098, 113	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039

【図 5 6】

＜第 3 実施形態＞
当選番号及び条件装置等（7）
入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
5 8	小役 B 1 8 (右左ベ ^レ #B2)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100, 113	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040
5 9	小役 B 1 9 (右左ベ ^レ #B3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102, 113	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031
6 0	小役 B 2 0 (右左ベ ^レ #B4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104, 113	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014, 016 2--:1/8で小役030, 032
6 1	小役 B 2 1 (右中ベ ^レ #B1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106, 113	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035
6 2	小役 B 2 2 (右中ベ ^レ #B2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108, 113	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036
6 3	小役 B 2 3 (右中ベ ^レ #B3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110, 113	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027
6 4	小役 B 2 4 (右中ベ ^レ #B4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112, 113	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028
6 5	小役 C (ス ^レ イ)	小役113, 114	スイカ（P B ≠ 1 役） 「ス ^レ イA/B」-「ス ^レ イA/B」-「ス ^レ イA/B」
6 6	小役 D (強 ^レ チャンス目A)	小役115	強 ^レ チャンス目 A 「ス ^レ イA/B」-「ス ^レ イA/B」-「リプレイ」
6 7	小役 E (強 ^レ チャンス目B)	小役116	強 ^レ チャンス目 B 「リプレイ」-「ス ^レ イA/B」-「ス ^レ イA/B」
6 8	小役 F (共通1枚役)	小役009～056	PB ≠ 1 役
6 9	小役 G (共通ベ ^レ #)	小役001～116	全小役 (小役001～008入賞)
7 0	小役 H (1枚JAC役)	小役009～114, 117	全 1 枚役＋増加役 (小役117入賞)

10

20

【図 5 7】

＜第 3 実施形態＞
置数表：非 R T かつ非内部中、規定数「2」（1）

当選 番号	条件装置 役物 小役及びリプレイ	有利区間 抽選	置数 設定1 設定2 設定3 設定4 設定5 設定6
0	非当選	—	0 0 0 0 0 0
1	1 B B A	—	0 0 0 0 0 0
2	1 B B B	×	16384 16384 16384 16384 16384 16384
3	リプレイ A	×	8978 8978 8978 8978 8978 8978
4	リプレイ B	—	0 0 0 0 0 0
5	リプレイ C	—	0 0 0 0 0 0
6	リプレイ D	—	0 0 0 0 0 0
7	リプレイ E	—	0 0 0 0 0 0
8	リプレイ F	—	0 0 0 0 0 0
9	リプレイ G	—	0 0 0 0 0 0
10	リプレイ H	—	0 0 0 0 0 0
11	リプレイ I	—	0 0 0 0 0 0
12	リプレイ J	—	0 0 0 0 0 0
13	リプレイ K	—	0 0 0 0 0 0
14	リプレイ L	—	0 0 0 0 0 0
15	リプレイ M	—	0 0 0 0 0 0
16	リプレイ N	—	0 0 0 0 0 0
17	リプレイ O	—	0 0 0 0 0 0
18	リプレイ P	—	0 0 0 0 0 0
19	小役 A 0 1	—	0 0 0 0 0 0
20	小役 A 0 2	—	0 0 0 0 0 0
21	小役 A 0 3	—	0 0 0 0 0 0
22	小役 A 0 4	—	0 0 0 0 0 0
23	小役 A 0 5	—	0 0 0 0 0 0
24	小役 A 0 6	—	0 0 0 0 0 0
25	小役 A 0 7	—	0 0 0 0 0 0
26	小役 A 0 8	—	0 0 0 0 0 0
27	小役 A 0 9	—	0 0 0 0 0 0
28	小役 A 1 0	—	0 0 0 0 0 0
29	小役 A 1 1	—	0 0 0 0 0 0
30	小役 A 1 2	—	0 0 0 0 0 0
31	小役 A 1 3	—	0 0 0 0 0 0
32	小役 A 1 4	—	0 0 0 0 0 0
33	小役 A 1 5	—	0 0 0 0 0 0
34	小役 A 1 6	—	0 0 0 0 0 0
35	小役 A 1 7	—	0 0 0 0 0 0
36	小役 A 1 8	—	0 0 0 0 0 0
37	小役 A 1 9	—	0 0 0 0 0 0
38	小役 A 2 0	—	0 0 0 0 0 0
39	小役 A 2 1	—	0 0 0 0 0 0
40	小役 A 2 2	—	0 0 0 0 0 0
41	小役 A 2 3	—	0 0 0 0 0 0
42	小役 A 2 4	—	0 0 0 0 0 0

【図 5 8】

＜第 3 実施形態＞
置数表：非 R T かつ非内部中、規定数「2」（2）

当選 番号	条件装置 役物 小役及びリプレイ	有利区間 抽選	置数 設定1 設定2 設定3 設定4 設定5 設定6
4 3	小役 B 0 1	×	400 400 400 400 400 400
4 4	小役 B 0 2	×	400 400 400 400 400 400
4 5	小役 B 0 3	×	400 400 400 400 400 400
4 6	小役 B 0 4	×	400 400 400 400 400 400
4 7	小役 B 0 5	×	400 400 400 400 400 400
4 8	小役 B 0 6	×	400 400 400 400 400 400
4 9	小役 B 0 7	×	400 400 400 400 400 400
5 0	小役 B 0 8	×	400 400 400 400 400 400
5 1	小役 B 0 9	×	400 400 400 400 400 400
5 2	小役 B 1 0	×	400 400 400 400 400 400
5 3	小役 B 1 1	×	400 400 400 400 400 400
5 4	小役 B 1 2	×	400 400 400 400 400 400
5 5	小役 B 1 3	×	400 400 400 400 400 400
5 6	小役 B 1 4	×	400 400 400 400 400 400
5 7	小役 B 1 5	×	400 400 400 400 400 400
5 8	小役 B 1 6	×	400 400 400 400 400 400
5 9	小役 B 1 7	×	400 400 400 400 400 400
6 0	小役 B 1 8	×	400 400 400 400 400 400
6 1	小役 B 1 9	×	400 400 400 400 400 400
6 2	小役 B 2 0	×	400 400 400 400 400 400
6 3	小役 B 2 1	×	400 400 400 400 400 400
6 4	小役 B 2 2	×	400 400 400 400 400 400
6 5	小役 B 2 3	×	400 400 400 400 400 400
6 6	小役 B 2 4	×	400 400 400 400 400 400
6 7	小役 C	—	0 0 0 0 0 0
6 8	小役 D	—	0 0 0 0 0 0
6 9	小役 E	—	0 0 0 0 0 0
7 0	小役 F	×	30574 30574 30574 30574 30574 30574
7 1	小役 G	—	0 0 0 0 0 0
7 2	小役 H	—	0 0 0 0 0 0
1 B B 合算値			16384 16384 16384 16384 16384 16384
リプレイ合算値			8978 8978 8978 8978 8978 8978
小役合算値			40174 40174 40174 40174 40174 40174

30

40

50

【図 7 1】

＜第3実施形態＞
置数表：R B B 作動中、規定数「3」（イレギュラー）（1）

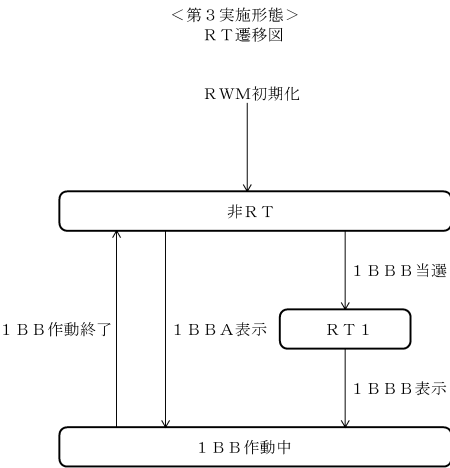
当選番号	条件装置	役物	小役及びリプレイ	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	—	—	×	—	16383	16383	16383	16383	16383	16383	16383
1	1 B B A	—	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
2	1 B B B	—	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
3	—	リプレイ A	—	×	—	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978
4	—	リプレイ B	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
5	—	リプレイ C	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
6	—	リプレイ D	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
7	—	リプレイ E	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
8	—	リプレイ F	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
9	—	リプレイ G	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
10	—	リプレイ H	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
11	—	リプレイ I	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
12	—	リプレイ J	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
13	—	リプレイ K	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
14	—	リプレイ L	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
15	—	リプレイ M	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
16	—	リプレイ N	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
17	—	リプレイ O	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
18	—	リプレイ P	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
19	—	小役 A 0 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
20	—	小役 A 0 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
21	—	小役 A 0 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
22	—	小役 A 0 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
23	—	小役 A 0 5	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
24	—	小役 A 0 6	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
25	—	小役 A 0 7	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
26	—	小役 A 0 8	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
27	—	小役 A 0 9	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
28	—	小役 A 1 0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
29	—	小役 A 1 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
30	—	小役 A 1 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
31	—	小役 A 1 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
32	—	小役 A 1 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
33	—	小役 A 1 5	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
34	—	小役 A 1 6	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
35	—	小役 A 1 7	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
36	—	小役 A 1 8	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
37	—	小役 A 1 9	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
38	—	小役 A 2 0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
39	—	小役 A 2 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
40	—	小役 A 2 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
41	—	小役 A 2 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
42	—	小役 A 2 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0

【図 7 2】

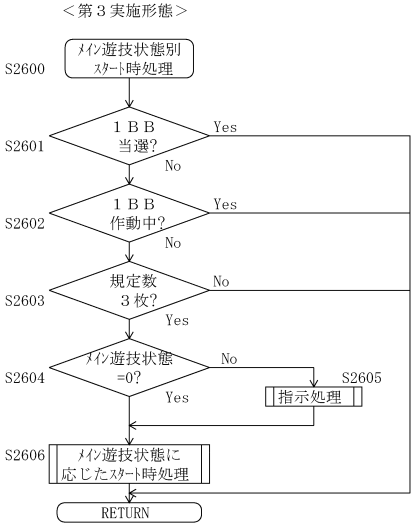
＜第3実施形態＞
置数表：R B B 作動中、規定数「3」（イレギュラー）（2）

当選番号	条件装置	役物	小役及びリプレイ	有利区間	抽選	置数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
43	—	小役 B 0 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
44	—	小役 B 0 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
45	—	小役 B 0 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
46	—	小役 B 0 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
47	—	小役 B 0 5	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
48	—	小役 B 0 6	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
49	—	小役 B 0 7	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
50	—	小役 B 0 8	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
51	—	小役 B 0 9	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
52	—	小役 B 1 0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
53	—	小役 B 1 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
54	—	小役 B 1 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
55	—	小役 B 1 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
56	—	小役 B 1 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
57	—	小役 B 1 5	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
58	—	小役 B 1 6	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
59	—	小役 B 1 7	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
60	—	小役 B 1 8	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
61	—	小役 B 1 9	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
62	—	小役 B 2 0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
63	—	小役 B 2 1	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
64	—	小役 B 2 2	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
65	—	小役 B 2 3	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
66	—	小役 B 2 4	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
67	—	小役 C	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
68	—	小役 D	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
69	—	小役 E	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
70	—	小役 F	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0
71	—	小役 G	×	—	—	6670	6670	6670	6670	6670	6670	6670
72	—	小役 H	×	—	—	33505	33505	33505	33505	33505	33505	33505
1 B B 合算値						0	0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値						8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値						40175	40175	40175	40175	40175	40175	40175

【図 7 3】



【図 7 4】



10

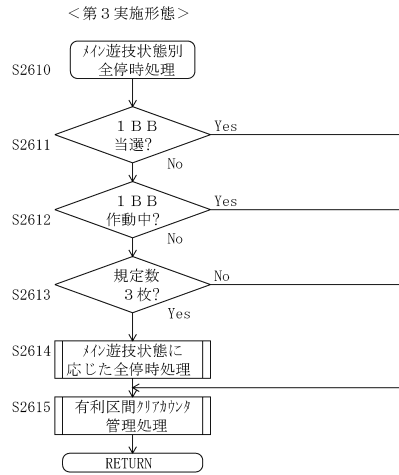
20

30

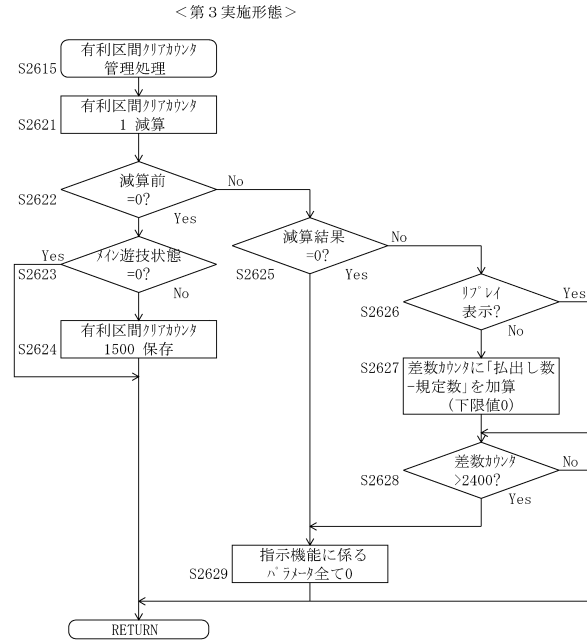
40

50

【図 7 5】



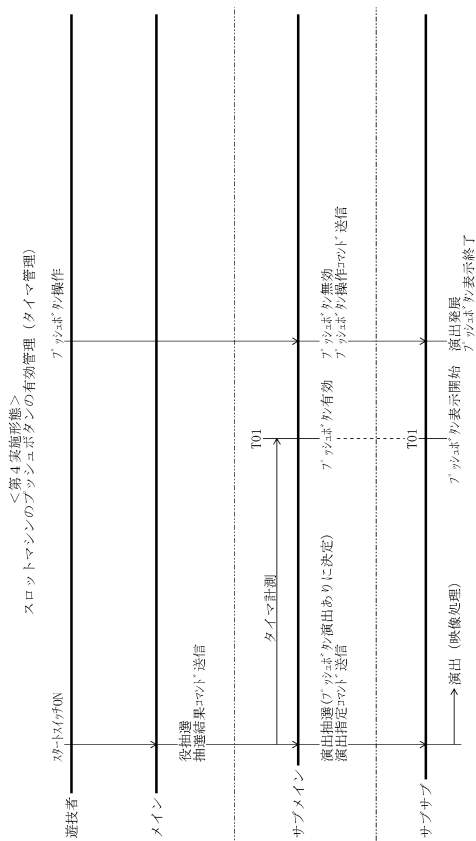
【圖 7 6】



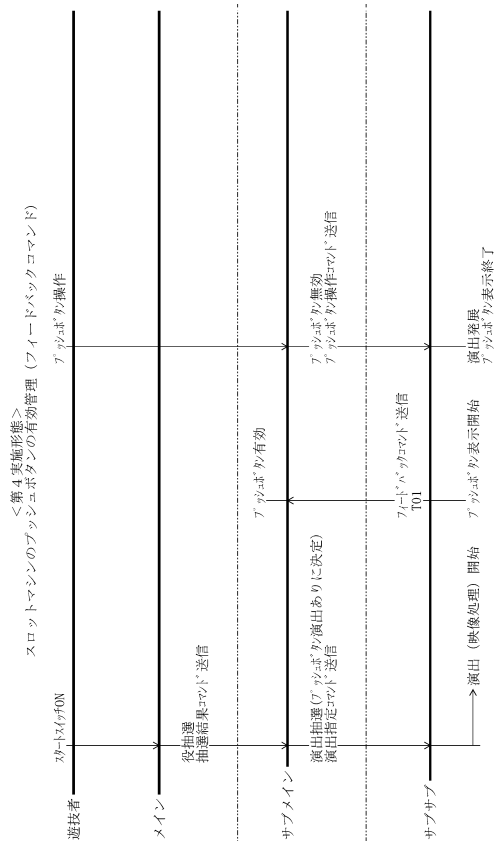
10

20

【圖 7 7】



【圖 7 8】



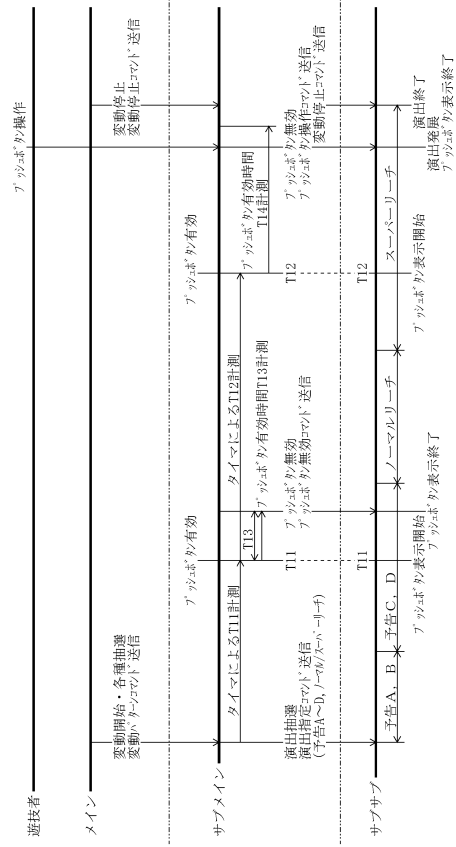
30

40

50

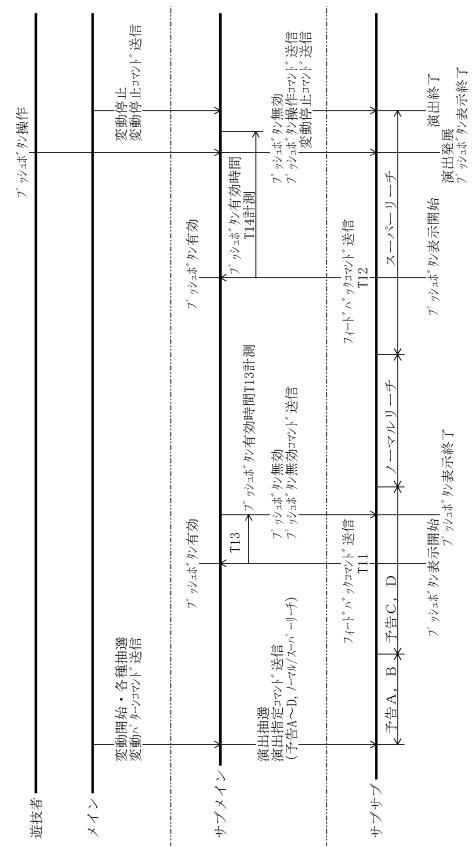
【図 79】

＜第4実施形態＞
プッシュボタンの有効管理（ばちこ遊技機：例1）



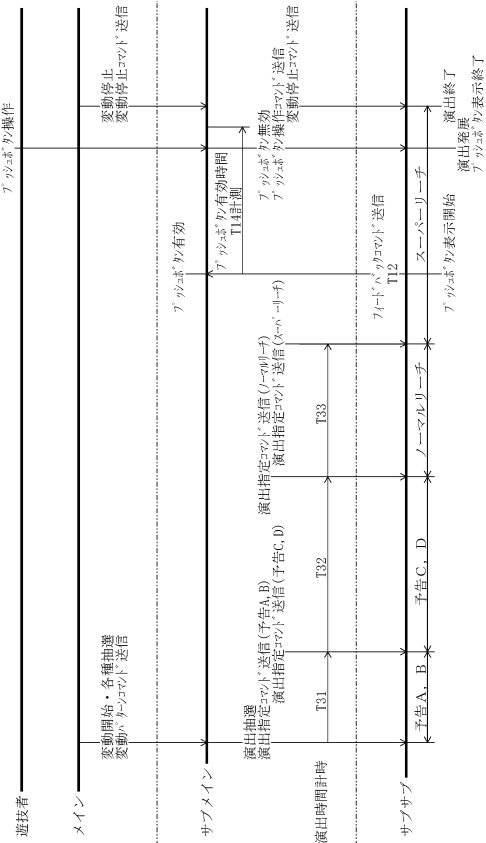
【図 80】

＜第4実施形態＞
プッシュボタンの有効管理（ばちこ遊技機：例2）



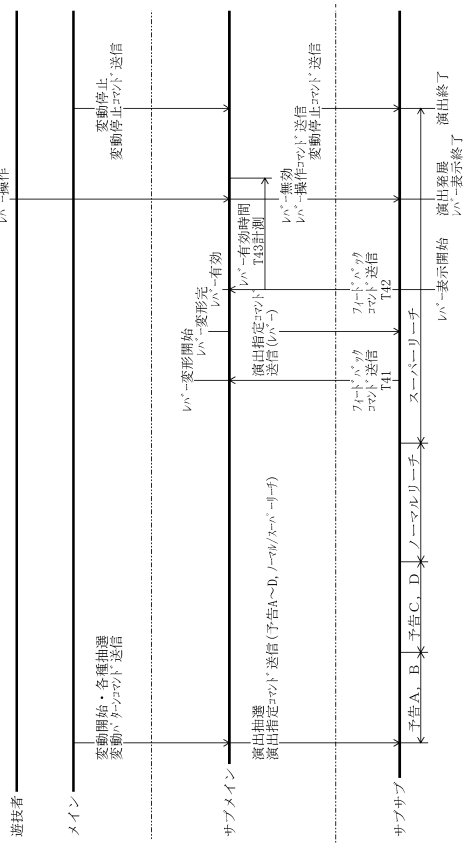
【図 81】

＜第4実施形態＞
プッシュボタンの有効管理（ばちこ遊技機：例3）



【図 82】

＜第4実施形態＞
プッシュボタンの有効管理（ばちこ遊技機：例4）



10

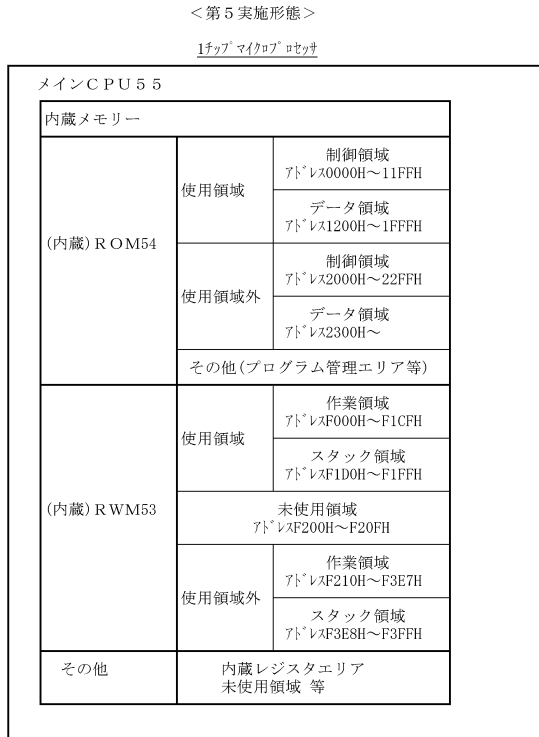
20

30

40

50

【図 8 3】



【図 8 4】

＜第5実施形態；RWM53の使用領域＞			
アドレス	ラベル名	ビット数	名称
F000	NB_RANK	1	設定値データ：0～5(D)
F001	NB_RANK_DSP	1	設定値表示データ：1～6(D)
F010	NB_CREDIT	1	クレジット数データ(クレジット数表示LED76に表示するデータ)
F011	NB_PAYOUT	1	獲得数データ(獲得数表示LED78に表示するデータ)
F030	FL_ACTION	1	作動状態フラグ D0 リブレイ 遊技開始セット処理で更新。 D1 未使用 D2 1 B B D0は、遊技終了チェック処理でクリア。 D3 R B D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用
F040	NB_PAY_MEDAL	1	払出し数データ：0～15(D)
F041	BF_PAY_MEDAL	1	払出し数データバッファ：0～15(D)
F042	NB_REP_MEDAL	1	自動ベット数データ：2又は3(D)
F043	NB_PLAY_MEDAL	1	ベット数データ：0～3(D)
F044		1	状態表示LED点灯データ D0 遊技開始表示LED79d 1:点灯 D1 投入表示LED79e 0:消灯 D2 リブレイ表示LED79f D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用
F051	CT_LED_DSP1	1	LED表示カウンタ1 範囲：00010000～00000001
F052	FL_LED_DSP	1	LED表示要求フラグ 通常中 00001111(B) 設定変更中 00010000(B) 設定確認中 00010000(B)
F061	NB_ADV_KND	1	有利区間種別フラグ 通常区間 00000000(B) 有利区間 00000001(B)
F062	FL_ADV_LED	1	有利区間表示LEDフラグ 消灯 00000000(B) 点灯 00000001(B)
F063	CT_ADV_CLR	2	有利区間クリアカウンタ 初期値：1500(D)
F065	SC_24HGAME	2	差数カウンタ(MVカウンタ)：0～2414(D)
F067	FL_AT_KND	1	A Tフラグ A T中 00000001(B) 非A T中 00000000(B)
F068	CT_ART	2	A T遊技回数カウンタ
F1D0		4 8	スタック領域

【図 8 5】

＜第5実施形態；RWM53の使用領域外（1）＞			
アドレス	ラベル名	ビット数	名称
F210	SC_4HGAME	2	400ゲームカウンタ
F212	SN_RING_NO	1	リングバッファ番号
F213	SB_ALL_PAY0	2	総払出しリングバッファ0
F215	SB_ALL_PAY1	2	総払出しリングバッファ1
F217	SB_ALL_PAY2	2	総払出しリングバッファ2
F219	SB_ALL_PAY3	2	総払出しリングバッファ3
F21B	SB_ALL_PAY4	2	総払出しリングバッファ4
F21D	SB_ALL_PAY5	2	総払出しリングバッファ5
F21F	SB_ALL_PAY6	2	総払出しリングバッファ6
F221	SB_ALL_PAY7	2	総払出しリングバッファ7
F223	SB_ALL_PAY8	2	総払出しリングバッファ8
F225	SB_ALL_PAY9	2	総払出しリングバッファ9
F227	SB_ALL_PAY10	2	総払出しリングバッファ10
F229	SB_ALL_PAY11	2	総払出しリングバッファ11
F22B	SB_ALL_PAY12	2	総払出しリングバッファ12
F22D	SB_ALL_PAY13	2	総払出しリングバッファ13
F22F	SB_ALL_PAY14	2	総払出しリングバッファ14
F231	SB_6Y_PAY0	2	連続役物払出しリングバッファ0
F233	SB_6Y_PAY1	2	連続役物払出しリングバッファ1
F235	SB_6Y_PAY2	2	連続役物払出しリングバッファ2
F237	SB_6Y_PAY3	2	連続役物払出しリングバッファ3
F239	SB_6Y_PAY4	2	連続役物払出しリングバッファ4
F23B	SB_6Y_PAY5	2	連続役物払出しリングバッファ5
F23D	SB_6Y_PAY6	2	連続役物払出しリングバッファ6
F23F	SB_6Y_PAY7	2	連続役物払出しリングバッファ7
F241	SB_6Y_PAY8	2	連続役物払出しリングバッファ8
F243	SB_6Y_PAY9	2	連続役物払出しリングバッファ9
F245	SB_6Y_PAY10	2	連続役物払出しリングバッファ10
F247	SB_6Y_PAY11	2	連続役物払出しリングバッファ11
F249	SB_6Y_PAY12	2	連続役物払出しリングバッファ12
F24B	SB_6Y_PAY13	2	連続役物払出しリングバッファ13
F24D	SB_6Y_PAY14	2	連続役物払出しリングバッファ14
F24F	SB_7Y_PAY0	2	役物払出しリングバッファ0
F251	SB_7Y_PAY1	2	役物払出しリングバッファ1
F253	SB_7Y_PAY2	2	役物払出しリングバッファ2
F255	SB_7Y_PAY3	2	役物払出しリングバッファ3
F257	SB_7Y_PAY4	2	役物払出しリングバッファ4
F259	SB_7Y_PAY5	2	役物払出しリングバッファ5
F25B	SB_7Y_PAY6	2	役物払出しリングバッファ6
F25D	SB_7Y_PAY7	2	役物払出しリングバッファ7
F25F	SB_7Y_PAY8	2	役物払出しリングバッファ8
F261	SB_7Y_PAY9	2	役物払出しリングバッファ9
F263	SB_7Y_PAY10	2	役物払出しリングバッファ10
F265	SB_7Y_PAY11	2	役物払出しリングバッファ11
F267	SB_7Y_PAY12	2	役物払出しリングバッファ12
F269	SB_7Y_PAY13	2	役物払出しリングバッファ13
F26B	SB_7Y_PAY14	2	役物払出しリングバッファ14

【図 8 6】

＜第5実施形態；RWM53の使用領域外（2）＞			
アドレス	ラベル名	ビット数	名称
F26D	SC_ALL_GAME	3	総遊技回数カウンタ
F270	SC_7P_PAY	3	指示込役物カウンタ
F273	SC_ALLR_PAY	3	総払出し(6000回)カウンタ
F276	SC_6Y_PAY	3	連続役物払出し(6000回)カウンタ
F279	SC_7Y_PAY	3	役物払出し(6000回)カウンタ
F27C	SC_ALL_PAY	3	総払出し(累計)カウンタ
F27F	SC_6A_PAY	3	連続役物払出し(累計)カウンタ
F282	SC_7A_PAY	3	役物払出し(累計)カウンタ
F285	SC_5H_GAME	3	役物等状態カウンタ
F288	SN_7P_DSP	1	指示込役物比率データ
F289	SN_6Y_DSP	1	連続役物比率(6000回)データ
F28A	SN_7Y_DSP	1	役物比率(6000回)データ
F28B	SN_6A_DSP	1	連続役物比率(累計)データ
F28C	SN_7A_DSP	1	役物比率(累計)データ
F28D	SN_5H_GAME	1	役物等状態比率データ
F28E	SB_CAL_RESULT	1	計算結果バッファ
F28F	SF_LIMIT_CNT	1	カウント上限フラグ D2～D7:未使用 D1 払出し枚数上限フラグ D0 遊技回数上限フラグ
F290	SB_LIMIT_PAY	1	払出し枚数上限バッファ
F291	SF_LED_FLASH	1	点滅要求フラグ D7 175000回点滅フラグ D6 6000回点滅フラグ D5 役物等状態比率点滅フラグ D4 役物比率(累計)点滅フラグ D3 連続役物比率(累計)点滅フラグ D2 役物比率(6000回)点滅フラグ D1 連続役物比率(6000回)点滅フラグ D0 指示込役物比率点滅フラグ
F292	SN_DSP_NO	1	比率表示番号
F293	SF_CHG_FLASH	1	点滅切替えフラグ 0:点灯 1:消灯
F294	ST2_CHG_DSP	2	表示切替え時間(2144(4791.84ms))
F296	ST1_CHG_FLASH	1	点滅切替え時間(134(299.49ms))
F297	SC_LED_DSP2	1	LED表示カウンタ2
F2A0	SW_SUM_CHK	1	RWMチェックサムデータ
F2A1	SF_POWER_OFF	1	電源断処理済みフラグ 55H:正常 55H以外:異常
F2A2	SW_POWER_ON	1	電源断復帰データ 55H:正常 00H:異常
F2A3	SB_STACK2	2	スタックポインタ一時保存バッファ2
F3E8		2 4	スタック領域

10

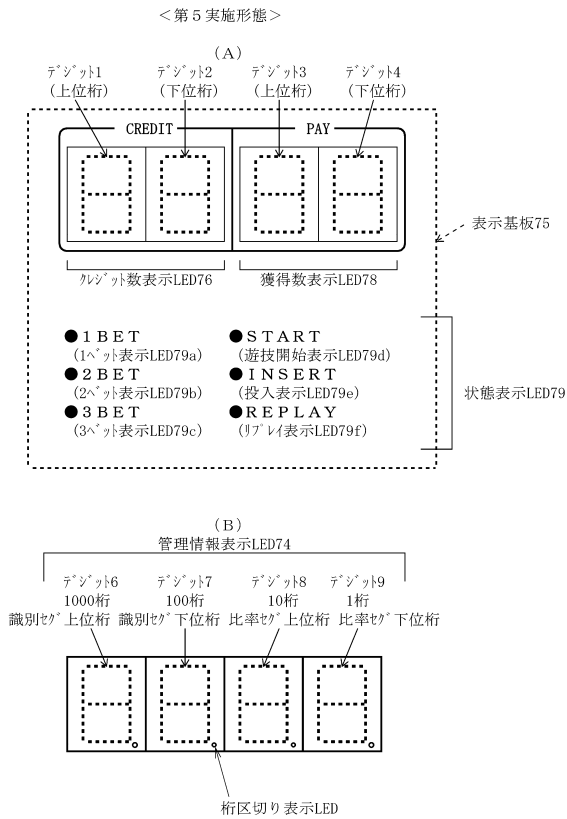
20

30

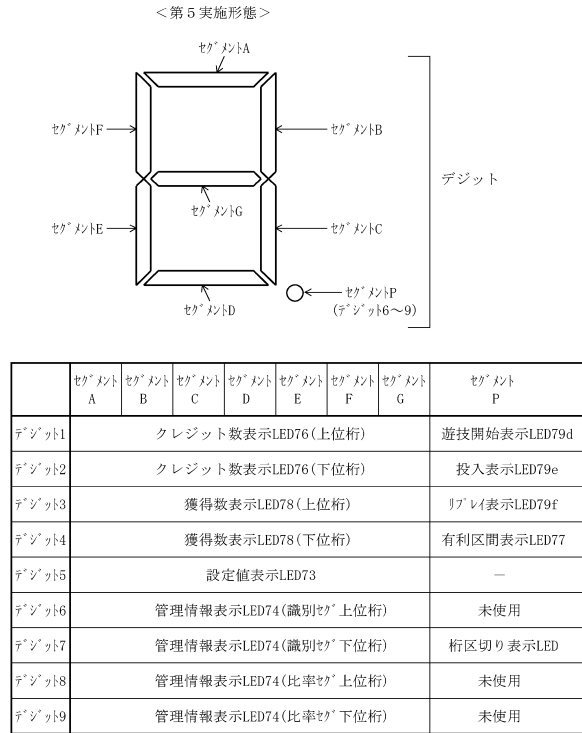
40

50

【図 8 7】



【図 8 8】



セグメントデータ (1 バイト (8 ビット) データ)

セグメント P	セグメント G	セグメント F	セグメント E	セグメント D	セグメント C	セグメント B	セグメント A

【図 8 9】

＜第 5 実施形態＞
(デジッットポート 2 個、セグメントポート 2 個)

出力ポート	ビット	信号
出力ポート 2 (使用領域)	D0	1ベッット表示信号
	D1	2ベッット表示信号
	D2	3ベッット表示信号
	D3	未使用
	D4	未使用
	D5	未使用
	D6	未使用
出力ポート 3 (使用領域)	D7	データストロープ信号
	D0	デジッット1信号
	D1	デジッット2信号
	D2	デジッット3信号
	D3	デジッット4信号
	D4	デジッット5信号
	D5	未使用
出力ポート 4 (使用領域) デジッット1～5用 セグメント信号	D6	未使用
	D7	未使用
	D0	セグメント1A信号
	D1	セグメント1B信号
	D2	セグメント1C信号
	D3	セグメント1D信号
	D4	セグメント1E信号
出力ポート 5 (使用領域)	D5	セグメント1F信号
	D6	セグメント1G信号
	D7	セグメント1P信号
	D0	外部信号1 (設定変更中信号)
	D1	外部信号2 (設定確認中信号)
	D2	外部信号3 (不正検知信号1)
	D3	外部信号4 (不正検知信号2)
出力ポート 6 (使用領域外)	D4	外部信号5 (不正検知信号3)
	D5	外部信号6 (セキュリティ信号)
	D6	メダル投入信号
	D7	メダル払出し信号
	D0	デジッット6信号
	D1	デジッット7信号
	D2	デジッット8信号
出力ポート 7 (使用領域外) デジッット6～9用 セグメント信号	D3	デジッット9信号
	D4	未使用
	D5	未使用
	D6	未使用
	D7	未使用
	D0	セグメント2A信号
	D1	セグメント2B信号
	D2	セグメント2C信号
	D3	セグメント2D信号
	D4	セグメント2E信号
	D5	セグメント2F信号
	D6	セグメント2G信号
	D7	セグメント2P信号

【図 9 0】

＜第 5 実施形態＞

セグメント	セグメント 1				セグメント 2			
	セグメント 1A～1G	セグメント 1P	セグメント 2A～2G	セグメント 2P	セグメント 1A～1G	セグメント 1P	セグメント 2A～2G	セグメント 2P
デジッット1	クレジット数表示LED76 (上位桁)	遊技開始表示LED79d	—	—	クレジット数表示LED76 (下位桁)	投入表示LED79e	—	—
デジッット2	獲得数表示LED78 (上位桁)	リプレイ表示LED79f	—	—	獲得数表示LED78 (下位桁)	有利区間表示LED77	—	—
デジッット3	設定値表示LED73	—	—	—	管理情報表示LED74 (識別セグ 上位桁)	管理情報表示LED74 (識別セグ 下位桁)	管理情報表示LED74 (比率セグ 上位桁)	管理情報表示LED74 (比率セグ 下位桁)
デジッット4	—	—	—	—	—	—	—	—
デジッット5	—	—	—	—	—	—	—	—
デジッット6	—	—	—	—	—	—	—	—
デジッット7	—	—	—	—	—	—	—	—
デジッット8	—	—	—	—	—	—	—	—
デジッット9	—	—	—	—	—	—	—	—

10

20

30

40

50

【図 9 1】

<第 5 実施形態>

(A) 使用領域の LED 表示カウンタ 1

割込み	使用領域 LED表示カウンタ1 (CT_LED_DSP1)	出力ポート 3 (使用領域)		
		セグメント 1 A ~ 1 G		セグメント 1 P
5	00000001	D 0	デジット 1 信号 (デジット上位)	遊技開始表示
4	00000010	D 1	デジット 2 信号 (デジット下位)	投入表示
3	00000100	D 2	デジット 3 信号 (獲得上位)	リプレイ表示
2	00001000	D 3	デジット 4 信号 (獲得下位)	有利区間表示
1	00010000	D 4	デジット 5 信号 (設定値)	—

(B) 使用領域外の LED 表示カウンタ 2

割込み	使用領域外 LED表示カウンタ2 (SC_LED_DSP2)	出力ポート 6 (使用領域外)		
		セグメント 2 A ~ 2 G		セグメント 2 P
4	00000001	D 0	デジット 6 信号 (識別上位)	—
3	00000010	D 1	デジット 7 信号 (識別下位)	桁区切り表示
2	00000100	D 2	デジット 8 信号 (比率上位)	—
1	00001000	D 3	デジット 9 信号 (比率下位)	—

(C) LED 表示要求フラグ (FL_LED_DSP)

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
未使用	未使用	未使用	デジット5	デジット4	デジット3	デジット2	デジット1

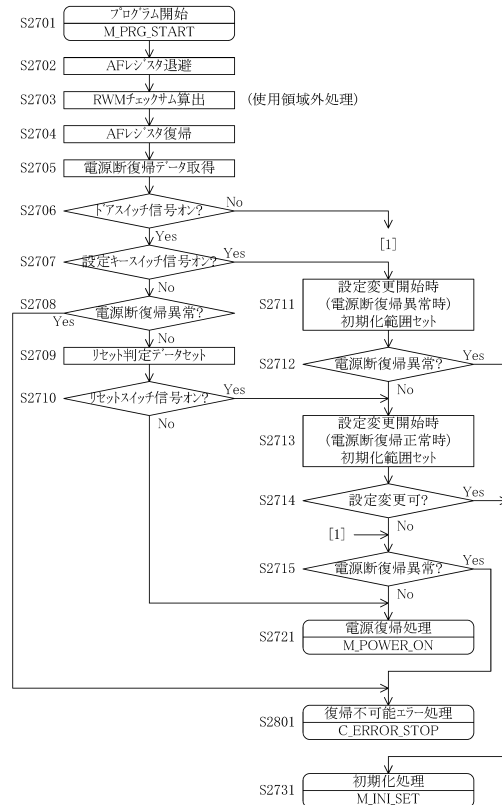
通常中：00001111 (B)

設定変更中：00010000 (B)

設定確認中：00010000 (B)

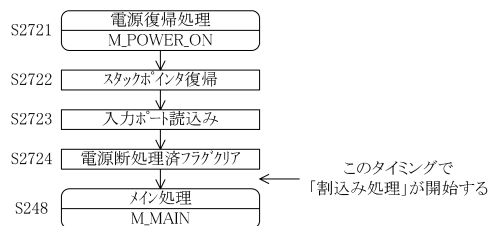
【図 9 2】

<第 5 実施形態>



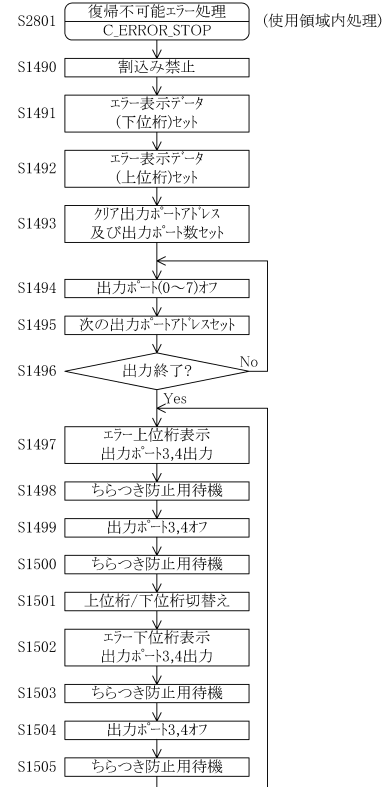
【図 9 3】

<第 5 実施形態>



【図 9 4】

<第 5 実施形態>



10

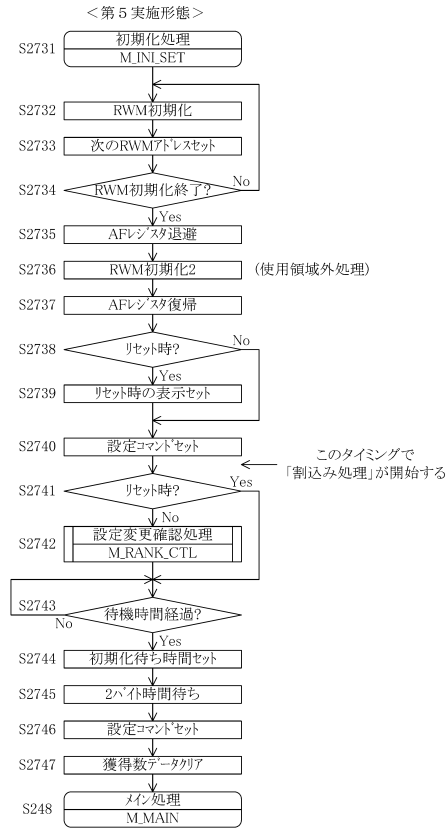
20

30

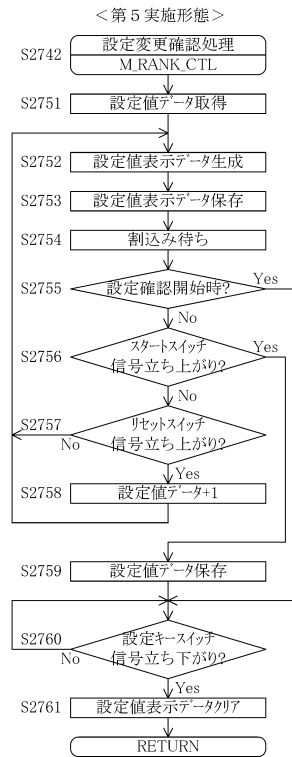
40

50

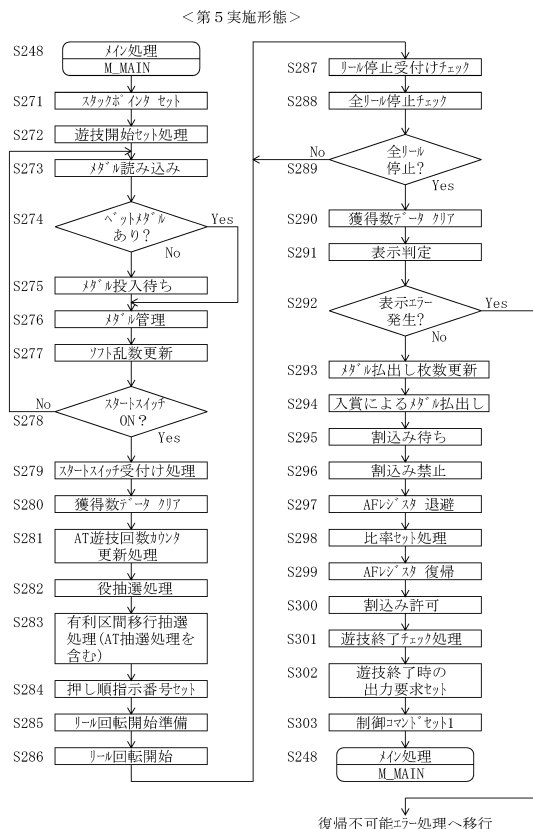
【図 9 5】



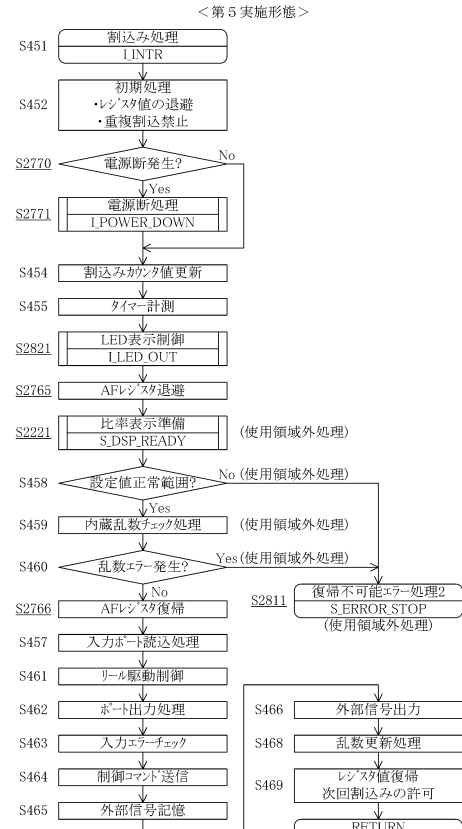
【図 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】



10

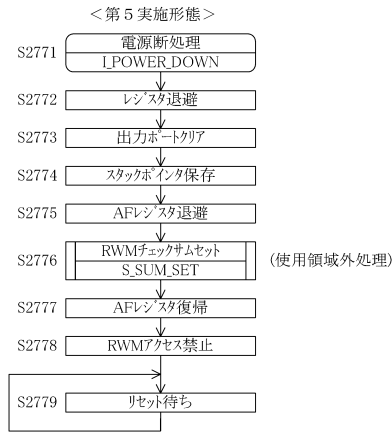
20

30

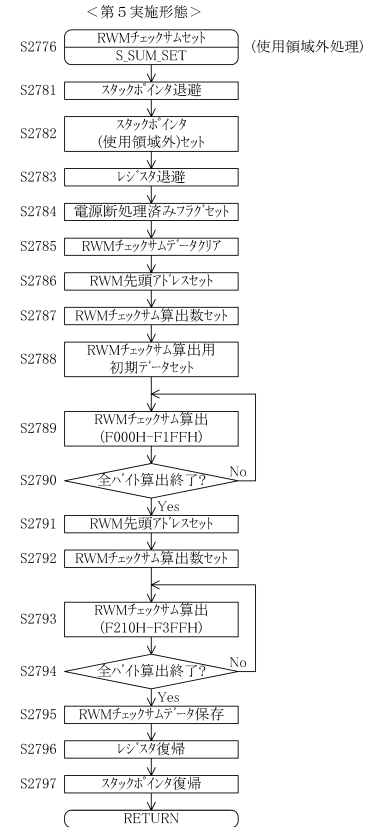
40

50

【図 99】



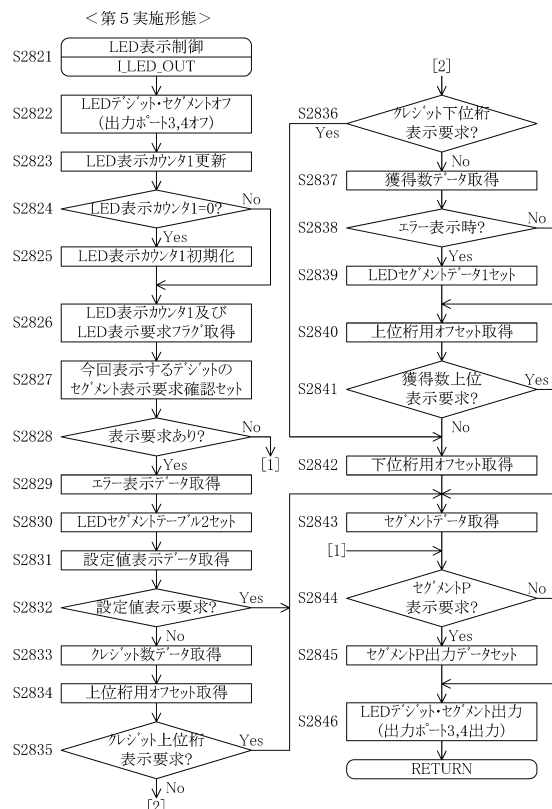
【図 100】



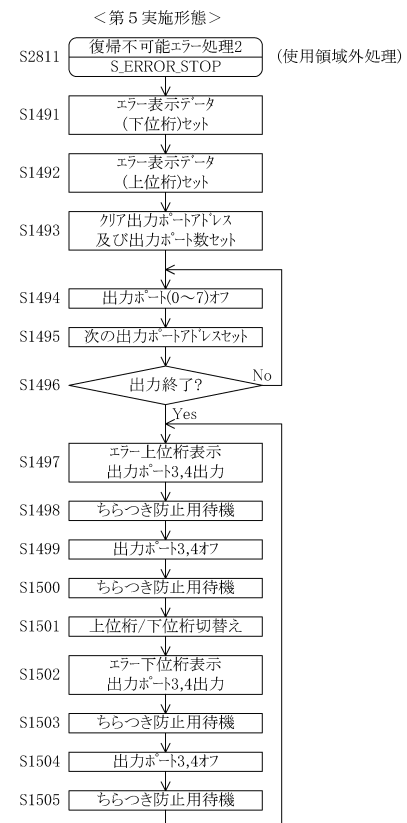
10

20

【図 101】



【図 102】

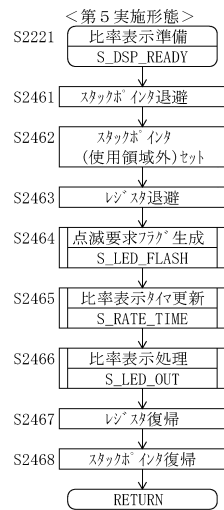


30

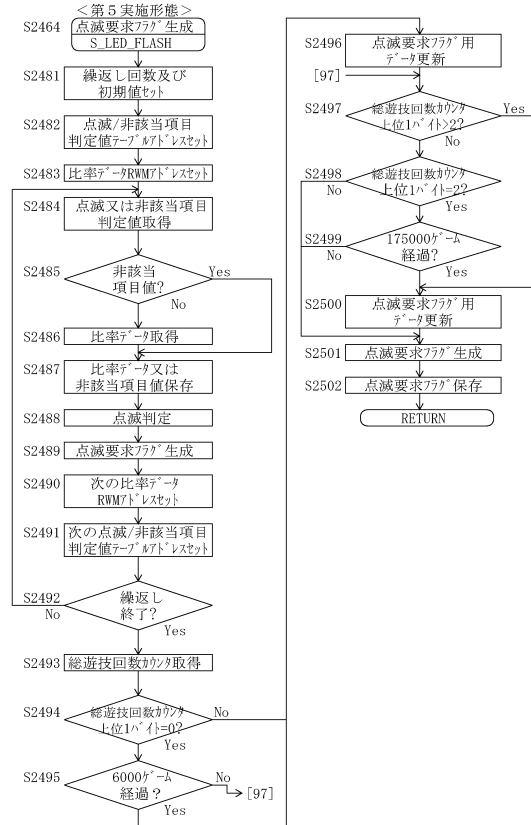
40

50

【図 103】



【図 104】



10

20

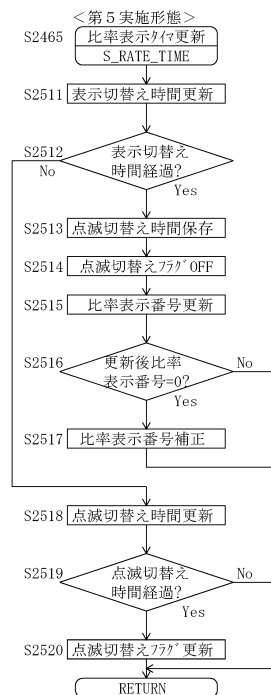
【図 105】

＜第5実施形態＞

点滅/非該当項目判定値テーブル (TBL_SEG_FLASH)

2500 (H)	DEFB	50 (H)	; 役物等状態比率
2501 (H)	DEFB	70 (H)	; 役物比率 (累計)
2502 (H)	DEFB	60 (H)	; 連続役物比率 (累計)
2503 (H)	DEFB	70 (H)	; 役物比率 (6000回)
2504 (H)	DEFB	60 (H)	; 連続役物比率 (6000回)
2505 (H)	DEFB	70 (H)	; 指示込役物比率

【図 106】

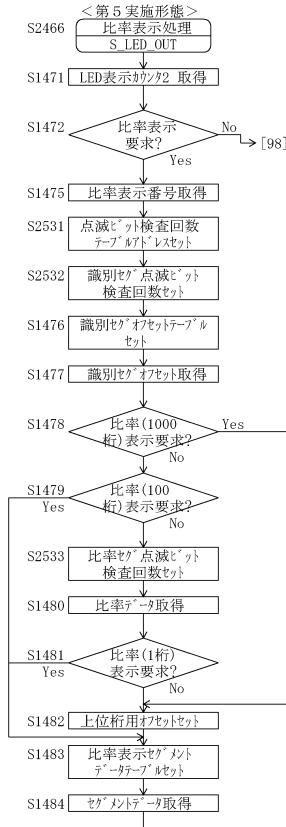


30

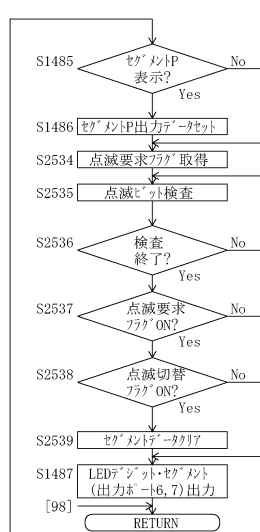
40

50

【図 107】



【図 108】

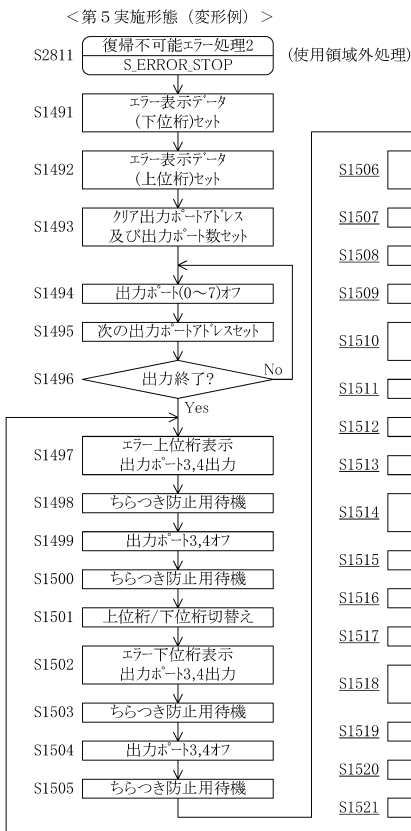


2 5 1 0 (H)	DEFB	8 (H)	; 指示込役物比率
2 5 1 1 (H)	DEFB	7 (H)	; 連続役物比率 (6 0 0 0回)
2 5 1 2 (H)	DEFB	7 (H)	; 役物比率 (6 0 0 0回)
2 5 1 3 (H)	DEFB	8 (H)	; 連続役物比率 (累計)
2 5 1 4 (H)	DEFB	8 (H)	; 役物比率 (累計)
2 5 1 5 (H)	DEFB	8 (H)	; 役物等状態比率

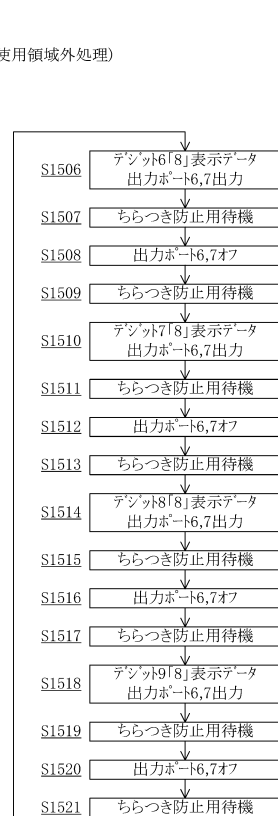
10

20

【図 109】



【図 110】



出力ポート	ビット	信号
出力ポート 2 (使用領域)	D 0	1 ビット表示信号
	D 1	2 ビット表示信号
	D 2	3 ビット表示信号
	D 3	デジット 1 信号
	D 4	デジット 2 信号
	D 5	デジット 3 信号
	D 6	デジット 4 信号
	D 7	デジット 5 信号
出力ポート 3 (使用領域外)	D 0	セグメント A 信号
	D 1	セグメント B 信号
	D 2	セグメント C 信号
	D 3	セグメント D 信号
	D 4	セグメント E 信号
	D 5	セグメント F 信号
	D 6	セグメント G 信号
	D 7	セグメント P 信号
出力ポート 4 (使用領域外)	D 0	デジット 6 信号
	D 1	デジット 7 信号
	D 2	デジット 8 信号
	D 3	デジット 9 信号
	D 4	未使用
	D 5	未使用
	D 6	未使用
	D 7	未使用
出力ポート 5 (使用領域)	D 0	外部信号 1 (設定変更中信号)
	D 1	外部信号 2 (設定確認中信号)
	D 2	外部信号 3 (不正検知信号 1)
	D 3	外部信号 4 (不正検知信号 2)
	D 4	外部信号 5 (不正検知信号 3)
	D 5	外部信号 6 (セキュリティ信号)
	D 6	メダル投入信号
	D 7	メダル払出し信号

30

40

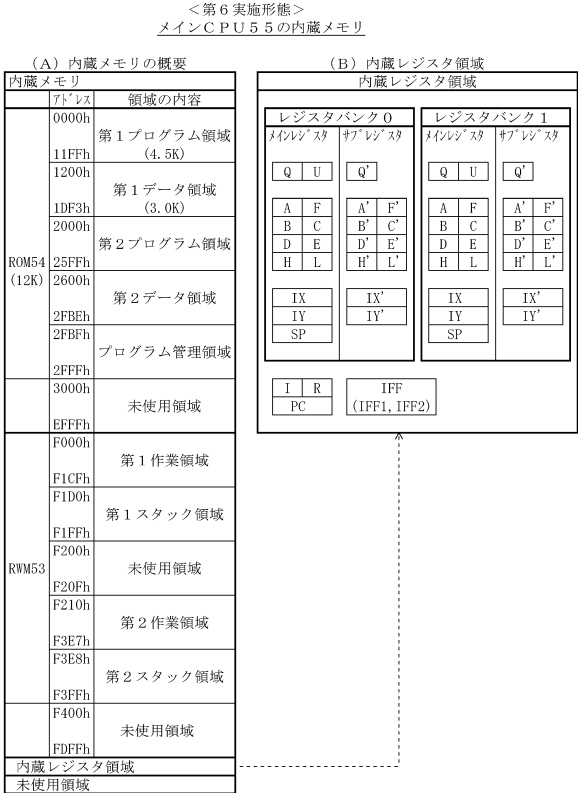
50

【図 1 1 1】

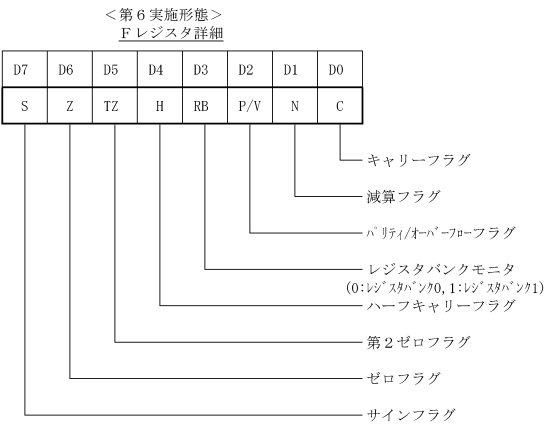
<第5実施形態（変形例）>
(LED表示カウンタ)

割込み	出力ポート3（使用領域）				出力ポート6（使用領域外）			
	LED表示カウンタ1 (CT_LED_DSP1)		セグメント1A~1G		セグメント2A~2G		セグメント2P	
	D0	D1	D2	D3	D0	D1	D2	D3
5	00000001	遊技開始表示		遊技開始表示	デジッ0信号(種別上位)		—	
4	00000010	投入表示		投入表示	デジッ1信号(種別下位)		桁区切り表示	
3	00000100	リプレイ表示		リプレイ表示	デジッ2信号(数値上位)		—	
2	00001000	有効区間表示		有効区間表示	デジッ3信号(数値下位)		—	
1	00010000	—		—	—		—	

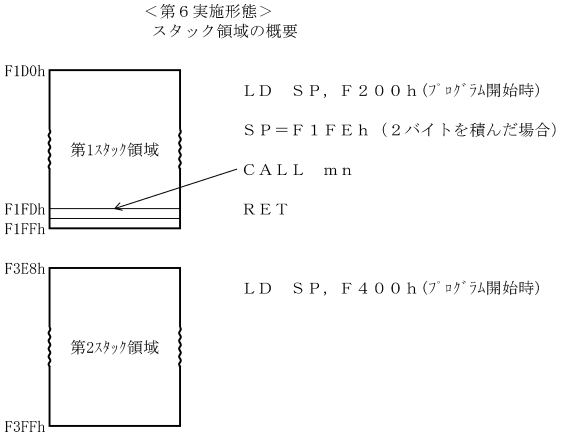
【図 1 1 2】



【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



10

20

30

40

50

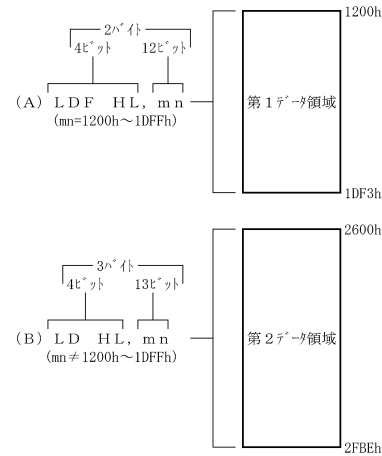
【図 1 1 5】

<第6実施形態>
主要な命令

- (A) L D F H L , m n (m n = 1 2 0 0 h ~ 1 D F F h)
- オペコード オペランド
(関数) (引数)
- ※m n ≠ 1 2 0 0 h ~ 1 D F F h の場合、
L D H L , m n
- (B) C A L L E X m n
m n = 2 0 0 0 h ~ 2 0 F F h の場合、コードサイズ2バイト
m n ≠ 2 0 0 0 h ~ 2 0 F F h の場合、コードサイズ4バイト
- (C) R E T E X

【図 1 1 6】

<第6実施形態>
L D F 命令及びL D 命令の態様

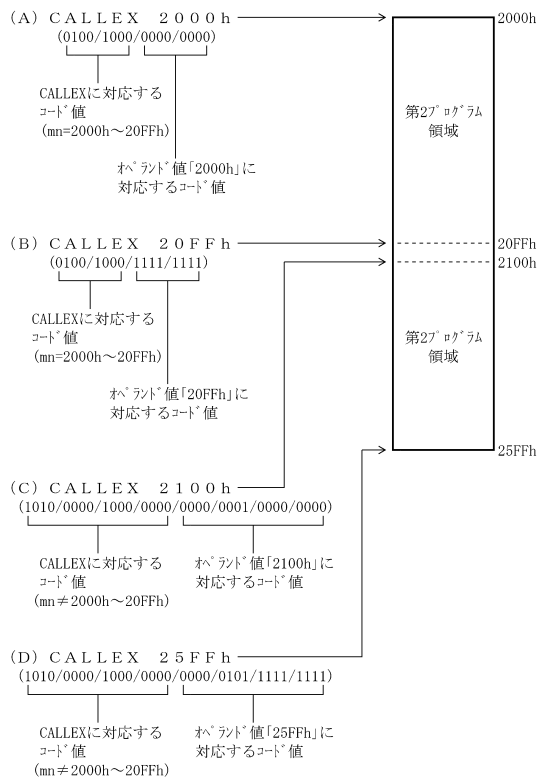


- (C) L D F H L , (x y)
(x y = 1200h ~ 1DFFh)
H L レジスタ ← x y

- (D) L D A , (H L)
A レジスタ ← H L レジスタ値

【図 1 1 7】

<第6実施形態>
C A L L E X 命令の態様



【図 1 1 8】

<第6実施形態>
一般的なプログラム
「1」 割込み管理処理
「2」 S P レジスタ切替え処理
「3」 レジスタ管理処理

第1プログラム

```

:
D I ; 割込み禁止 (「1」対応)
P U S H   A F ; A F レジスタ退避 (「3」対応)
C A L L   S _ C H E R R _ C H K (第2プログラム) ; 投入・払出しセンサ異常管理
P O P    A F ; A F レジスタ復帰 (「3」対応)
E I ; 割込み許可 (「1」対応)
:

```

S _ C H E R R _ C H K (第2プログラム)

```

L D    ( _ S B _ S T A C K 2 ) , S P ; S P レジスタ退避 (「2」対応)
P U S H   S P , @ S T A C K 2 ; S P レジスタセット (「2」対応)
P U S H   G P R ; G P R レジスタ退避 (「3」対応)
P U S H   Q I ; Q I レジスタ退避 (「3」対応)
:
P O P   Q I ; Q I レジスタ復帰 (「3」対応)
P O P   G P R ; G P R レジスタ復帰 (「3」対応)
L D   S P , ( _ S B _ S T A C K 2 ) ; S P レジスタ復帰 (「2」対応)
R E T

```

10

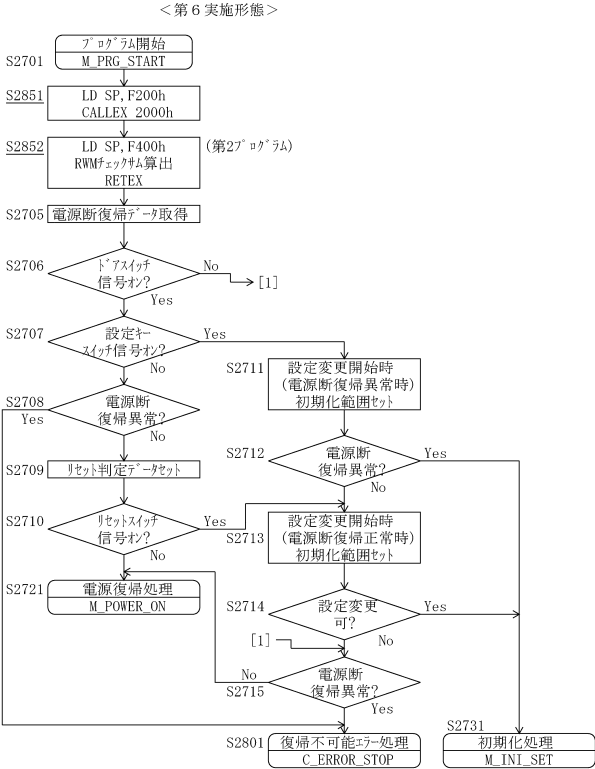
20

30

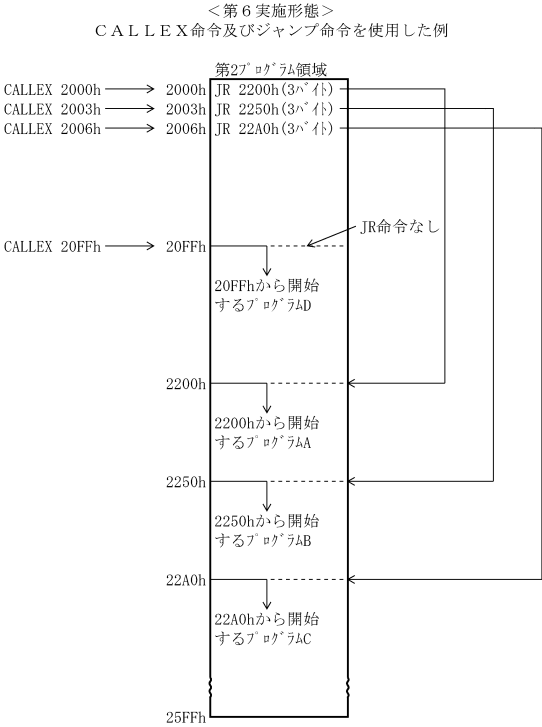
40

50

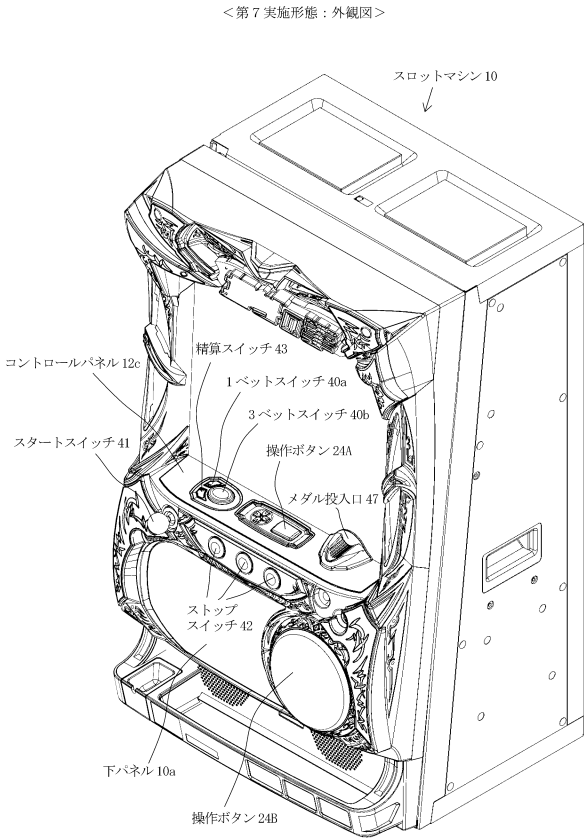
【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

＜第 7 実施形態＞

遊技状態 1			
演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出なし	4%		
演出 1	30%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 2	20%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 3	5%	操作ボタン演出なし	200
		操作ボタン24A演出	40
		操作ボタン24B演出	16
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 4	1%	操作ボタン演出なし	180
		操作ボタン24A演出	40
		操作ボタン24B演出	26
		操作ボタン24A+24B演出	19

遊技状態 1 での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	98.6%
操作ボタン24A演出	0.94%
操作ボタン24B演出	0.41%
操作ボタン24A+24B演出	0.05%

遊技状態全体での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	91.5%
操作ボタン24A演出	4.7%
操作ボタン24B演出	3.4%
操作ボタン24A+24B演出	0.4%

遊技状態比率

遊技状態	滞在比率
遊技状態 1	60%
遊技状態 2	38%
遊技状態 3	2%

10

20

30

40

50

【図 1 2 3】

< 第 7 実施形態 >

遊技状態 2			
演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出なし	27%		
演出 1	30%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 2	20%	操作ボタン演出なし	200
		操作ボタン24A演出	56
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 3	10%	操作ボタン演出なし	180
		操作ボタン24A演出	50
		操作ボタン24B演出	26
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出 4	7%	操作ボタン演出なし	160
		操作ボタン24A演出	45
		操作ボタン24B演出	35
		操作ボタン24A+24B演出	16
演出 5	5%	操作ボタン演出なし	50
		操作ボタン24A演出	150
		操作ボタン24B演出	30
		操作ボタン24A+24B演出	26
演出 6	1%	操作ボタン演出なし	30
		操作ボタン24A演出	90
		操作ボタン24B演出	100
		操作ボタン24A+24B演出	36

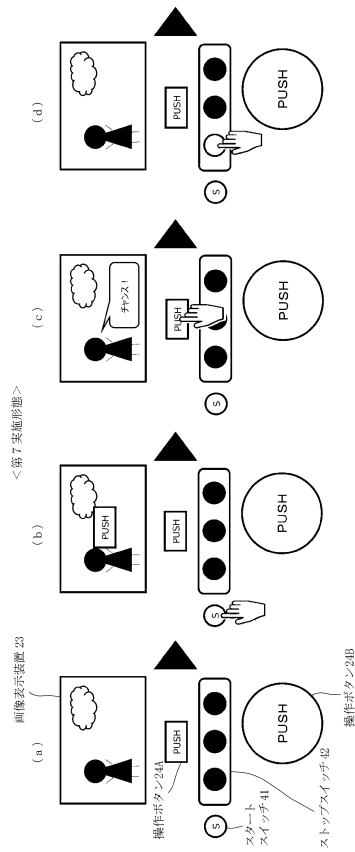
遊技状態 2 での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	85.2%
操作ボタン24A演出	10.8%
操作ボタン24B演出	2.9%
操作ボタン24A+24B演出	1.1%

遊技状態 3

演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出 7	100%	操作ボタン演出なし	0
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	256
		操作ボタン24A+24B演出	0

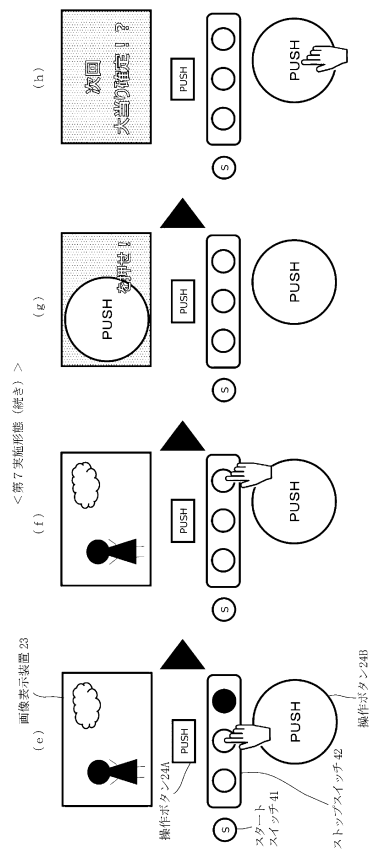
【図 1 2 4】



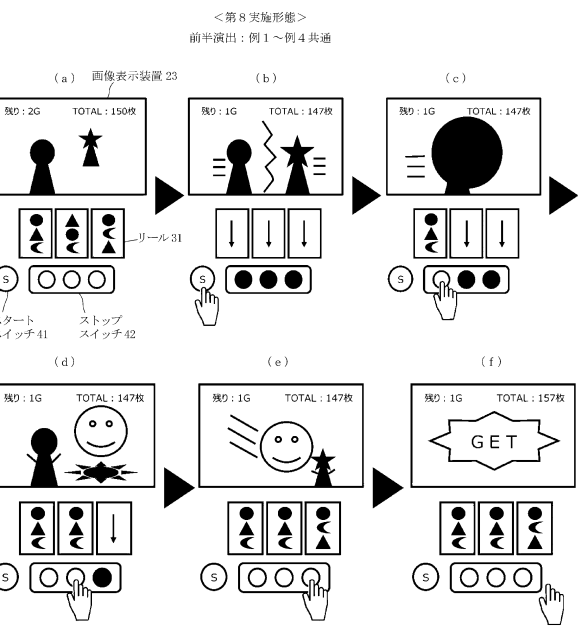
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

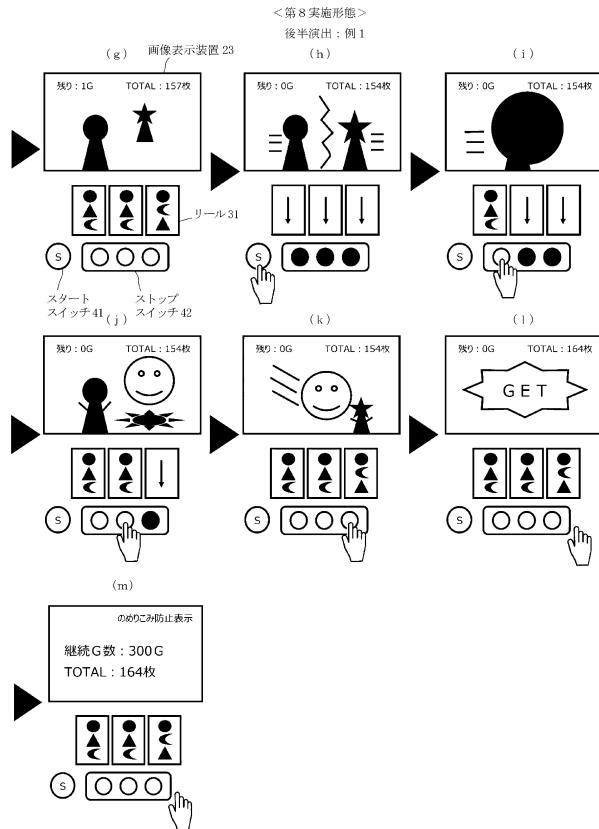


30

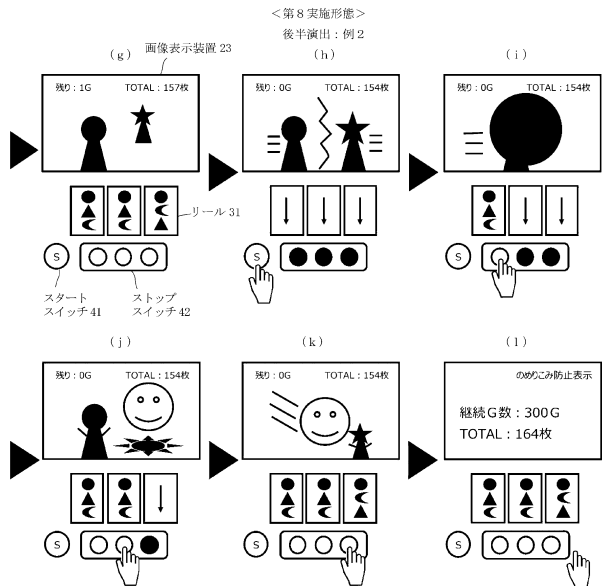
40

50

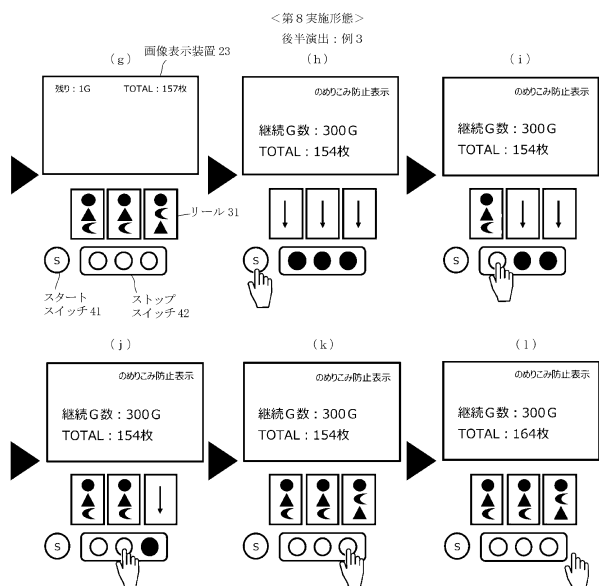
【図 1 2 7】



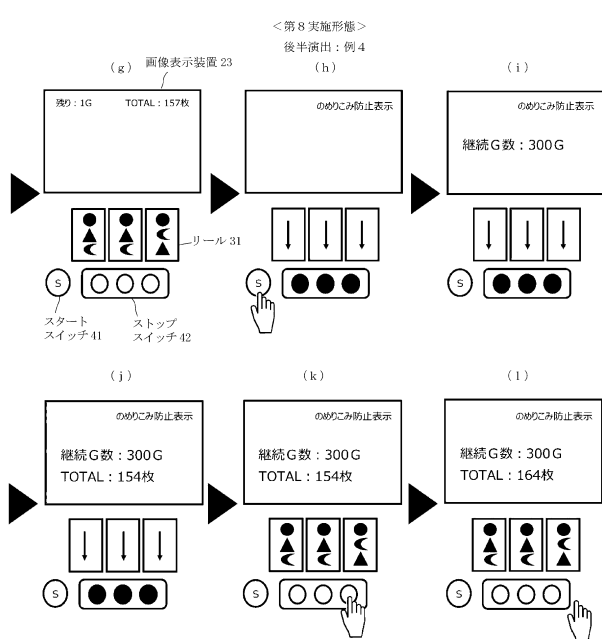
【図 1 2 8】



【図 1 2 9】



【図 1 3 0】



10

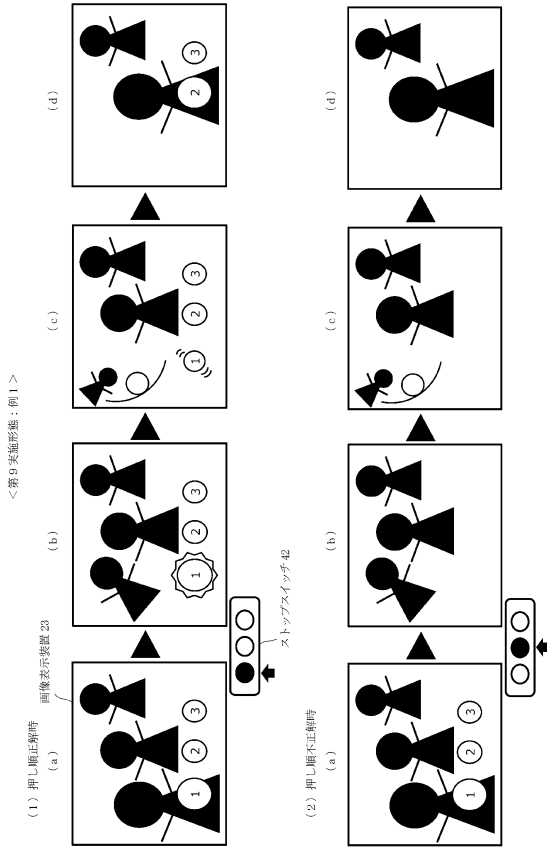
20

30

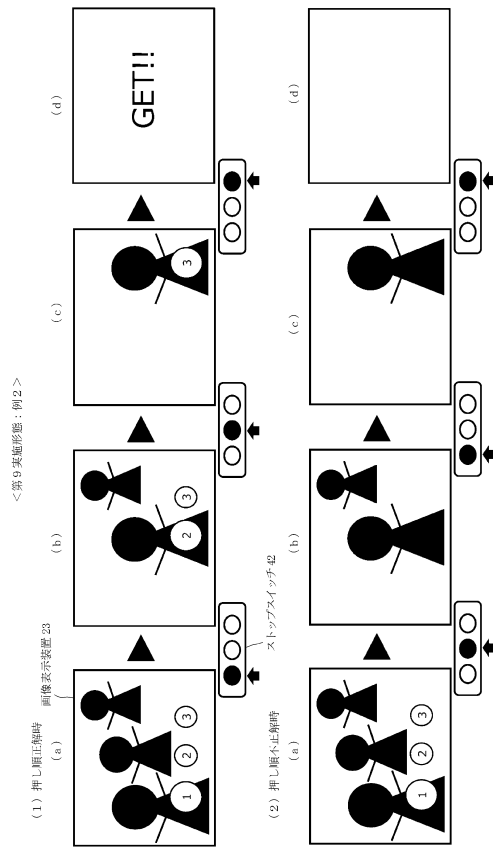
40

50

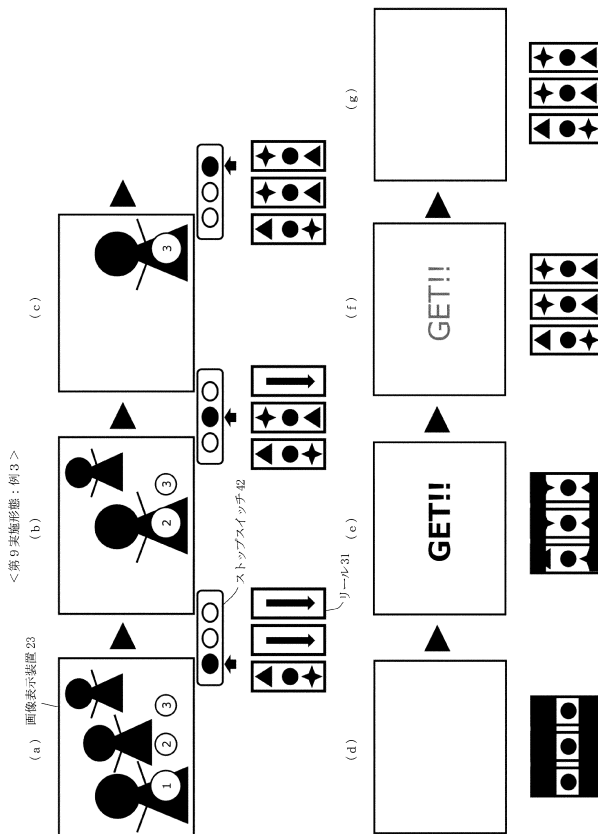
【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

<第10実施形態>
図柄配列

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	リプレイ	ベル	ブランク
19.	白7	白7	白7
18.	チェリー	ブランク	リプレイ
17.	スイカ	リプレイ	ベル
16.	ベル	青7	スイカ
15.	リプレイ	ベル	チェリー
14.	青7	チェリー	黒BAR
13.	ブランク	ブランク	リプレイ
12.	偽7	リプレイ	ベル
11.	ベル	チェリー	スイカ
10.	リプレイ	ベル	チェリー
9.	スイカ	赤7	赤7
8.	赤7	スイカ	リプレイ
7.	スイカ	リプレイ	ベル
6.	ベル	黒BAR	スイカ
5.	リプレイ	ベル	ブランク
4.	黒BAR	黒BAR	青7
3.	チェリー	スイカ	リプレイ
2.	スイカ	リプレイ	ベル
1.	ベル	チェリー	スイカ

10

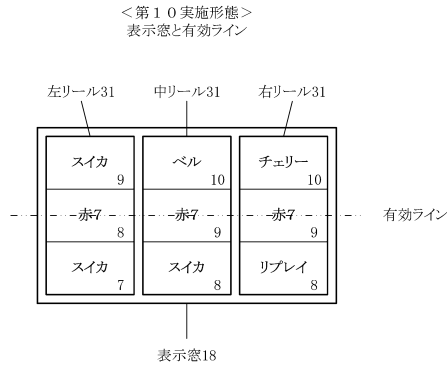
20

30

40

50

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

＜第 1 0 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(1)
3枚(1):役物未作動時
3枚(2):1BB作動時の役物未作動時
3枚(3):RB作動時

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
1	白7	白7	白7	1BB01	1BB	—	—
2	赤7	赤7	赤7	1BB02	1BB	—	—
3	白7	白7	赤7	1BB03	1BB	—	—
4	赤7	赤7	白7	1BB04	1BB	—	—
5	青7	青7	blanks	1BB05	1BB	—	—
6	青7	blanks	青7	1BB06	1BB	—	—
7	青7	赤7	赤7	RB01	—	RB	—
8	青7	赤7	白7	RB02	—	RB	—
9	青7	白7	赤7	RB03	—	RB	—
10	青7	白7	白7	RB04	—	RB	—
11	偽7	白7	赤7	SB01	SB	—	—
12	偽7	白7	白7	SB02	SB	—	—
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ01	再遊技	再遊技	再遊技
14	blanks	青7	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
15	blanks	青7	blanks	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
16	blanks	スイカ	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
17	blanks	スイカ	blanks	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
18	blanks	blanks	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
19	blanks	blanks	blanks	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
20	青7	青7	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
21	青7	黒BAR	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
22	青7	チェリー	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
23	青7	青7	青7	リプレイ04	再遊技	再遊技	再遊技
24	青7	リプレイ	青7	リプレイ04	再遊技	再遊技	再遊技
25	ベル	青7	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
26	ベル	青7	blanks	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
27	ベル	スイカ	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
28	ベル	スイカ	blanks	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
29	ベル	blanks	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
30	ベル	blanks	blanks	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
31	リプレイ	青7	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
32	リプレイ	黒BAR	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
33	リプレイ	チェリー	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
34	リプレイ	青7	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
35	リプレイ	黒BAR	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
36	リプレイ	チェリー	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
37	リプレイ	青7	blanks	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
38	リプレイ	黒BAR	blanks	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
39	リプレイ	チェリー	blanks	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技

【図 1 3 7】

＜第 1 0 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(2)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
40	リプレイ	リプレイ	チェリー	リプレイ07	再遊技	再遊技	再遊技
41	リプレイ	リプレイ	blanks	リプレイ07	再遊技	再遊技	再遊技
42	スイカ	スイカ	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
43	スイカ	スイカ	blanks	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
44	スイカ	blanks	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
45	スイカ	blanks	blanks	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
46	偽7	スイカ	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
47	偽7	スイカ	blanks	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
48	偽7	blanks	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
49	偽7	blanks	blanks	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
50	スイカ	青7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
51	スイカ	白7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
52	スイカ	赤7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
53	スイカ	黒BAR	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
54	スイカ	チェリー	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
55	偽7	青7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
56	偽7	白7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
57	偽7	赤7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
58	偽7	黒BAR	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
59	偽7	チェリー	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
60	リプレイ	ベル	ベル	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
61	リプレイ	ベル	チェリー	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
62	リプレイ	ベル	blanks	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
63	リプレイ	白7	スイカ	小役01	10	10	10
64	リプレイ	赤7	スイカ	小役01	10	10	10
65	リプレイ	黒BAR	スイカ	小役01	10	10	10
66	リプレイ	チェリー	スイカ	小役01	10	10	10
67	リプレイ	ベル	リプレイ	小役02	10	10	10
68	ベル	ベル	ベル	小役03	10	10	10
69	スイカ	ベル	スイカ	小役04	10	10	10
70	偽7	ベル	スイカ	小役04	10	10	10
71	スイカ	青7	リプレイ	小役05	10	10	10
72	スイカ	黒BAR	リプレイ	小役05	10	10	10
73	スイカ	チェリー	リプレイ	小役05	10	10	10
74	偽7	青7	リプレイ	小役05	10	10	10
75	偽7	黒BAR	リプレイ	小役05	10	10	10
76	偽7	チェリー	リプレイ	小役05	10	10	10
77	スイカ	ベル	リプレイ	小役06	10	10	10
78	偽7	ベル	リプレイ	小役06	10	10	10
79	リプレイ	ベル	スイカ	小役07	10	10	10
80	リプレイ	リプレイ	青7	小役08	1	1	1
81	リプレイ	リプレイ	白7	小役08	1	1	1
82	リプレイ	リプレイ	赤7	小役08	1	1	1
83	リプレイ	リプレイ	黒BAR	小役08	1	1	1

【図 1 3 8】

＜第 1 0 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(3)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
84	リプレイ	白7	リプレイ	小役09	1	1	1
85	リプレイ	赤7	リプレイ	小役09	1	1	1
86	リプレイ	スイカ	リプレイ	小役09	1	1	1
87	リプレイ	blanks	リプレイ	小役09	1	1	1
88	リプレイ	青7	ベル	小役10	1	1	1
89	リプレイ	白7	ベル	小役10	1	1	1
90	リプレイ	赤7	ベル	小役10	1	1	1
91	リプレイ	黒BAR	ベル	小役10	1	1	1
92	リプレイ	チェリー	ベル	小役10	1	1	1
93	リプレイ	ベル	青7	小役11	1	1	1
94	リプレイ	ベル	白7	小役11	1	1	1
95	リプレイ	ベル	赤7	小役11	1	1	1
96	リプレイ	ベル	黒BAR	小役11	1	1	1
97	チェリー	ベル	青7	小役11	1	1	1
98	チェリー	ベル	白7	小役11	1	1	1
99	チェリー	ベル	赤7	小役11	1	1	1
100	チェリー	ベル	黒BAR	小役11	1	1	1
101	白7	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
102	黒BAR	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
103	チェリー	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
104	ベル	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
105	blanks	blanks	青7	小役13	1	1	1
106	blanks	blanks	スイカ	小役14	1	1	1
107	ベル	スイカ	ベル	小役15	3	3	3
108	ベル	blanks	ベル	小役16	1	1	1
109	白7	黒BAR	スイカ	小役17	1	1	1
110	黒BAR	黒BAR	スイカ	小役17	1	1	1
111	白7	スイカ	スイカ	小役17	1	1	1
112	黒BAR	スイカ	スイカ	小役17	1	1	1
113	白7	チェリー	スイカ	小役17	1	1	1
114	黒BAR	チェリー	スイカ	小役17	1	1	1
115	白7	blanks	スイカ	小役17	1	1	1
116	黒BAR	blanks	スイカ	小役17	1	1	1
117	白7	黒BAR	リプレイ	小役17	1	1	1
118	黒BAR	黒BAR	リプレイ	小役17	1	1	1
119	白7	スイカ	リプレイ	小役17	1	1	1
120	黒BAR	スイカ	リプレイ	小役17	1	1	1
121	白7	チェリー	リプレイ	小役17	1	1	1
122	黒BAR	チェリー	リプレイ	小役17	1	1	1
123	白7	blanks	リプレイ	小役17	1	1	1
124	黒BAR	blanks	リプレイ	小役17	1	1	1
125	リプレイ	リプレイ	スイカ	小役18	1	1	1
126	ベル	スイカ	スイカ	小役19	1	1	1
127	ベル	blanks	スイカ	小役19	1	1	1

10

20

30

40

50

【図 1 3 9】

<第10実施形態> 役の図柄組合せ及び払出し枚数等(4)							
役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
128	ベル	白7	ベル	小役20	1	1	1
129	ベル	赤7	ベル	小役20	1	1	1
130	ベル	黒BAR	ベル	小役20	1	1	1
131	ベル	チェリー	ベル	小役20	1	1	1
132	リプレイ	リプレイ	ベル	小役21	1	1	1
133	スイカ	リプレイ	ベル	小役21	1	1	1
134	ベル	ベル	スイカ	小役22	—	—	10

【図 1 4 0】

<第10実施形態> 条件装置(1)			
番号	名称	当選役	備考
1	1BB-A条件装置 (持越し可能)	1BB01	・1BB01図柄組合せ表示で1BB-A作動 ・1BB-A作動中はRB-E連続作動 ・2回の遊技若しくは2回の入賞又は1BB-A作動終了でRB-E作動終了 ・210枚を超える メダル 獲得で1BB-A作動終了
2	1BB-B条件装置 (持越し可能)	1BB02	・1BB02図柄組合せ表示で1BB-B作動 ・1BB-B作動中はRB-E連続作動 ・2回の遊技若しくは2回の入賞又は1BB-B作動終了でRB-E作動終了 ・210枚を超える メダル 獲得で1BB-B作動終了
3	1BB-C条件装置 (持越し可能)	1BB03	・1BB03図柄組合せ表示で1BB-C作動 ・1BB-C作動中はBB一般遊技あり ・1BB-C作動中のBB一般遊技でRB-A,Bを抽選 ・210枚を超える メダル 獲得で1BB-C作動終了
4	1BB-D条件装置 (持越し可能)	1BB04	・1BB04図柄組合せ表示で1BB-D作動 ・1BB-D作動中はBB一般遊技あり ・1BB-D作動中のBB一般遊技でRB-A,Bを抽選 ・210枚を超える メダル 獲得で1BB-D作動終了
5	1BB-E条件装置 (持越し可能)	1BB05 1BB06	・1BB05又は06図柄組合せ表示で1BB-E作動 ・1BB-E作動中はBB一般遊技あり ・1BB-E作動中のBB一般遊技でRB-C,Dを抽選 ・210枚を超える メダル 獲得で1BB-E作動終了
6	RB-A条件装置 (持越し可能)	RB01	・RB01図柄組合せ表示でRB-A作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-C,Dの作動終了でRB-A作動終了
7	RB-B条件装置 (持越し可能)	RB02	・RB02図柄組合せ表示でRB-B作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-C,Dの作動終了でRB-B作動終了
8	RB-C条件装置 (持越し可能)	RB03	・RB03図柄組合せ表示でRB-C作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-Eの作動終了でRB-C作動終了
9	RB-D条件装置 (持越し可能)	RB04	・RB04図柄組合せ表示でRB-D作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-Eの作動終了でRB-D作動終了
10	SB-A条件装置 (持ち越さない)	SB01	・SB01図柄組合せ表示でSB-A作動 ・1回の遊技又は1回の入賞でSB-A作動終了
11	SB-B条件装置 (持ち越さない)	SB02	・SB02図柄組合せ表示でSB-B作動 ・1回の遊技又は1回の入賞でSB-B作動終了

10

20

【図 1 4 1】

<第10実施形態> 条件装置(2)			
小役及びリプレイ条件装置(1)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(表示役等)
1	リプレイA条件装置 (通常リプレイ)	リプレイ01	・リプレイ01I(中段リプレイ)
2	リプレイB条件装置 (通常リプレイ (BB-D重複用))	リプレイ01 リプレイ02	・リプレイ01I(中段リプレイ) ・1BB-D条件装置と重複当選
3	リプレイC条件装置 (通常リプレイ (BB-B重複用))	リプレイ01 リプレイ03	・リプレイ01I(中段リプレイ) ・1BB-B条件装置と重複当選
4	リプレイD条件装置 (通常リプレイ (BB-C重複用))	リプレイ01 リプレイ04	・リプレイ01I(中段リプレイ) ・1BB-C条件装置と重複当選
5	リプレイE条件装置 (通常リプレイ (BB-D重複用))	リプレイ01 リプレイ02 リプレイ03	・リプレイ01I(中段リプレイ) ・1BB-D条件装置と重複当選
6	リプレイF条件装置 (通常リプレイ (BB-E重複用))	リプレイ01 リプレイ02 リプレイ04	・リプレイ01I(中段リプレイ) ・1BB-E条件装置と重複当選
7	リプレイG条件装置 (D揃いガセリプレイ)	リプレイ 01～06	・リプレイ03(D揃いガセリプレイ) ・上段(無効ライン)にリプレイ図柄が停止可能
8	リプレイH条件装置 (D揃いリプレイ (通常))	リプレイ 01～10	・リプレイ04(D揃いリプレイ(通常)) ・中段に青7図柄が停止可能
9	リプレイI条件装置 (D揃いリプレイ (1確))	リプレイ 01～08	・リプレイ02(D揃いリプレイ(1確)) ・右下がりライン(無効ライン)に青7図柄が停止可能
10	リプレイJ条件装置 (リーチ目リプレイA)	リプレイ01 リプレイ06 リプレイ07	・リーチ目リプレイA
11	リプレイK条件装置 (リーチ目リプレイB)	リプレイ01 リプレイ05	・リーチ目リプレイB
12	リプレイL条件装置 (リーチ目リプレイC)	リプレイ01 リプレイ08 リプレイ09	・リーチ目リプレイC
13	リプレイM条件装置 (リーチ目リプレイD)	リプレイ01 リプレイ10	・リーチ目リプレイD

【図 1 4 2】

<第10実施形態> 条件装置(3)			
小役及びリプレイ条件装置(2)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
14	小役A1条件装置 (A群ベル)	小役01 小役08 小役09	①非内部中 押し順123:1/1で小役01(10枚)(上段ベル) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役01(10枚)(上段ベル) 押し順132:1/1で小役01(10枚)(上段ベル) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通ベル(押し順不問で小役01) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
15	小役A2条件装置 (A群ベル)	小役02 小役08 小役10	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役02(10枚)(右下がりベル) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役10(1枚) 押し順321:1/1で小役10(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役02(10枚)(右下がりベル) 押し順132:1/1で小役02(10枚)(右下がりベル) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役10(1枚) 押し順321:1/1で小役10(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通ベル(押し順不問で小役02) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

30

40

50

【図 143】

<第10 実施形態>

条件装置(4)

小役及びリプレイ条件装置(3)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
16	小役A3条件装置 (A群ベル)	小役03 小役08 小役09 小役11	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役03(10枚)(中段ベル) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(RB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役03(10枚)(中段ベル) 押し順231:1/1で小役03(10枚)(中段ベル) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通ベル(押し順不問で小役03) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
17	小役A4条件装置 (A群ベル)	小役04 小役08 小役09 小役11	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役11(1枚) 押し順231:1/1で小役04(10枚)(右上がりベル) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(RB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役04(10枚)(右上がりベル) 押し順231:1/1で小役04(10枚)(右上がりベル) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通ベル(押し順不問で小役04) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

【圖 144】

＜第10実施形態＞

条件装置(5)

小役及びリプレイ条件装置(4)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
18	小役A5条件装置 (A群へル)	小役05 小役08 小役09 小役12	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役05(10枚)(下段へル) 押し順321:1/1で小役12(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役05(10枚)(下段へル) 押し順321:1/1で小役05(10枚)(下段へル) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通へル(押し順不問で小役05) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
19	小役A6条件装置 (A群へル)	小役06 小役08 小役09 小役12	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役06(10枚)(逆V字型へル) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役06(10枚)(逆V字型へル) 押し順321:1/1で小役06(10枚)(逆V字型へル) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中 (RB-A,B内部中) 共通へル(押し順不問で小役06) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D 条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

【図 145】

＜第 10 実施形態＞

条件装置(6)

小役及びリプレイ条件装置(5)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態等との押し順と表示役)
20	小役B1条件装置 (B群ベル)	小役01, 08,09,13	・小役A1条件装置と同じ
21	小役B2条件装置 (B群ベル)	小役02, 08,10,13	・小役A2条件装置と同じ
22	小役B3条件装置 (B群ベル)	小役03, 08,09,11,13	・小役A3条件装置と同じ
23	小役B4条件装置 (B群ベル)	小役04, 08,09,11,13	・小役A4条件装置と同じ
24	小役B5条件装置 (B群ベル)	小役05, 08,09,12,13	・小役A5条件装置と同じ
25	小役B6条件装置 (B群ベル)	小役06, 08,09,12,13	・小役A6条件装置と同じ
26	小役C条件装置 (共通ベルA)	小役07	・共通でないいずれの遊技状態でも押し順不問で小役07(10枚)
27	小役D条件装置 (共通ベルB)	小役01, 08,10,21	・共通でないいずれの遊技状態でも押し順不問で小役01(10枚)
28	小役E条件装置 (共通1枚A)	小役02 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ベル押し順不問で小役02(10枚)
29	小役F条件装置 (共通1枚B)	小役03 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ベル押し順不問で小役03(10枚)
30	小役G条件装置 (共通1枚C)	小役04 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ベル押し順不問で小役04(10枚)
31	小役H条件装置 (共通1枚D)	小役05 小役08 小役10 小役20 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ベル押し順不問で小役05(10枚)

【図 146】

<第10 実施形態>

条件裝置(7)

小役及びトリプレイ条件装置(6)(当選情報を次回遊技に移す)に持ち越さない。

番号	名称	当選役	備考(遊技状態等との押し順と表示役)
32	小役A条件装置 (スイカ)	小役15 小役16	・小役15(3枚)(右下がりスイカ(無効ライン)にスイカ図柄が停止可能)又は小役16(1枚)
33	小役J条件装置 (スイカ (BB-A重複用))	小役13 小役15 小役16	・小役15(3枚)(右下がりスイカ(無効ライン)にスイカ図柄が停止可能)又は小役16(1枚) ・1BB-A条件装置と重複当選
34	小役K条件装置 (チェル)	小役09, 17,21	・小役17(1枚)(下段チェル)又は小役21(1枚)(上段チェル)
35	小役L条件装置 (チェル) (BB-C重複用))	小役09, 10,17,21	・小役17(1枚)(下段チェル)又は小役21(1枚)(上段チェル) ・1BB-C条件装置と重複当選
36	小役M条件装置 (チャンス目A)	小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A)
37	小役N条件装置 (チャンス目A (BB-D重複用))	小役09 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-D条件装置と重複当選
38	小役O条件装置 (チャンス目A (BB-B重複用))	小役10 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-B条件装置と重複当選
39	小役P条件装置 (チャンス目A (BB-C重複用))	小役11 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-C条件装置と重複当選
40	小役Q条件装置 (チャンス目A (BB-D重複用))	小役12 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-D条件装置と重複当選
41	小役R条件装置 (チャンス目B)	小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B)
42	小役S条件装置 (チャンス目B (BB-A重複用))	小役09, 19,20,21	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-A条件装置と重複当選
43	小役T条件装置 (チャンス目B (BB-C重複用))	小役10 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-C条件装置と重複当選
44	小役U条件装置 (チャンス目B (BB-C重複用))	小役11 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-C条件装置と重複当選
45	小役V条件装置 (チャンス目B (BB-D重複用))	小役12 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-D条件装置と重複当選
46	小役W条件装置 (1枚役ALL)	小役08～14, 17～21	・いずれかの1枚役が入賞
47	小役X条件装置 (ALL役)	小役01～22	・いずれかの10枚役が入賞

【図 1 5 1】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：R T 2 (1BB-A, B, C, D条件装置作動時(1BB-A～D内部中)) (1)

当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33 小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42 小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3 リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38 小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	-	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4 リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35 小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39 小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43 小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44 小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	-	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2 リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5 リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37 小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40 小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45 小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	-	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6 リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	-	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	-	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
27	-	-	1 リプレイA	○	4000	4000	4000	4000	4000	4000
28	-	-	2 リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	-	-	3 リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	-	-	4 リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	-	-	5 リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	-	-	6 リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	-	-	7 リプレイG	○	300	300	300	300	300	300
34	-	-	8 リプレイH	○	10000	10000	10000	10000	10000	10000
35	-	-	9 リプレイI	○	700	700	700	700	700	700
36	-	-	10 リプレイJ	○	500	500	500	500	500	500
37	-	-	11 リプレイK	○	500	500	500	500	500	500
38	-	-	12 リプレイL	○	500	500	500	500	500	500
39	-	-	13 リプレイM	○	500	500	500	500	500	500

【図 1 5 2】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：R T 2 (1BB-A, B, C, D条件装置作動時(1BB-A～D内部中)) (2)

当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	-	-	14 小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15 小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16 小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17 小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18 小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19 小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20 小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	-	-	21 小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	-	-	22 小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	-	-	23 小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	-	-	24 小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	-	-	25 小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	-	-	26 小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	-	-	27 小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	-	-	28 小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	-	-	29 小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	-	-	30 小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	-	-	31 小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	-	-	32 小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	-	-	33 小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	-	-	34 小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	-	-	35 小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	-	-	36 小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	-	-	37 小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	-	-	38 小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	-	-	39 小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	-	-	40 小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	-	-	41 小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	-	-	42 小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	-	-	43 小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	-	-	44 小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	-	-	45 小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	-	-	46 小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	-	-	47 小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値					-	-	-	-	-	-
RB合算値					-	-	-	-	-	-
SB合算値					-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値					17000	17000	17000	17000	17000	17000
小役合算値					34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選					13778	13738	13698	13658	13618	13578

※1BB-A～D内部中は、ボーナスの抽選は行わないが、ボーナスと重複当選する小役の抽選は行う。

【図 1 5 3】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：R T 3 (1BB-E条件装置作動時(1BB-E内部中)) (1)

当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33 小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42 小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3 リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38 小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	-	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4 リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35 小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39 小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43 小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44 小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	-	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2 リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5 リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37 小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40 小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45 小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	-	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6 リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	-	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	-	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	-	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	-	×	0	0	0	0	0	0
27	-	-	1 リプレイA	○	11000	11000	11000	11000	11000	11000
28	-	-	2 リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	-	-	3 リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	-	-	4 リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	-	-	5 リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	-	-	6 リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	-	-	7 リプレイG	×	0	0	0	0	0	0
34	-	-	8 リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	-	-	9 リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	-	-	10 リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	-	-	11 リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	-	-	12 リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	-	-	13 リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 5 4】

＜第 1 0 実施形態＞										
置数表：R T 3 (1BB-E条件装置作動時(1BB-E内部中)) (2)										
当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	-	-	14 小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15 小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16 小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17 小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18 小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19 小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20 小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	-	-	21 小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	-	-	22 小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	-	-	23 小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	-	-	24 小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	-	-	25 小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	-	-	26 小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	-	-	27 小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	-	-	28 小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	-	-	29 小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	-	-	30 小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	-	-	31 小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	-	-	32 小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	-	-	33 小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	-	-	34 小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	-	-	35 小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	-	-	36 小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	-	-	37 小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	-	-	38 小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	-	-	39 小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	-	-	40 小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	-	-	41 小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	-	-	42 小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	-	-	43 小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	-	-	44 小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	-	-	45 小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	-	-	46 小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	-	-	47 小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値					-	-	-	-	-	-
RB合算値					-	-	-	-	-	-
SB合算値					-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値					11000	11000	11000	11000	11000	11000
小役合算値					34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選					19778	19738	19698	19658	19618	19578

【図 1 5 5】

＜第 1 0 実施形態＞
置数表：R T 4 (1BB-A, B作動時(1BB-A, B遊技中)) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)						
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
1	1	1BB-A	×	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	×	0	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	×	0	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	×	0	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	×	0	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	×	0	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	×	0	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	×	0	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	×	0	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	×	0	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	×	0	0	0	0	0	0	0
27	-	1	リプレイA	×	0	0	0	0	0	0
28	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	-	7	リプレイG	○	3000	3000	3000	3000	3000	3000
34	-	8	リプレイH	○	900	900	900	900	900	900
35	-	9	リプレイI	○	100	100	100	100	100	100
36	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 5 6】

＜第 1 0 実施形態＞
置数表：R T 4 (1BB-A, B作動時(1BB-A, B遊技中)) (2)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)						
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
40	-	-	14	小役A1	×	0	0	0	0	0
41	-	-	15	小役A2	×	0	0	0	0	0
42	-	-	16	小役A3	×	0	0	0	0	0
43	-	-	17	小役A4	×	0	0	0	0	0
44	-	-	18	小役A5	×	0	0	0	0	0
45	-	-	19	小役A6	×	0	0	0	0	0
46	-	-	20	小役B1	×	0	0	0	0	0
47	-	-	21	小役B2	×	0	0	0	0	0
48	-	-	22	小役B3	×	0	0	0	0	0
49	-	-	23	小役B4	×	0	0	0	0	0
50	-	-	24	小役B5	×	0	0	0	0	0
51	-	-	25	小役B6	×	0	0	0	0	0
52	-	-	26	小役C	×	0	0	0	0	0
53	-	-	27	小役D	×	0	0	0	0	0
54	-	-	28	小役E	×	0	0	0	0	0
55	-	-	29	小役F	×	0	0	0	0	0
56	-	-	30	小役G	×	0	0	0	0	0
57	-	-	31	小役H	×	0	0	0	0	0
58	-	-	32	小役I	×	0	0	0	0	0
59	-	-	33	小役J	×	0	0	0	0	0
60	-	-	34	小役K	×	0	0	0	0	0
61	-	-	35	小役L	×	0	0	0	0	0
62	-	-	36	小役M	×	0	0	0	0	0
63	-	-	37	小役N	×	0	0	0	0	0
64	-	-	38	小役O	×	0	0	0	0	0
65	-	-	39	小役P	×	0	0	0	0	0
66	-	-	40	小役Q	×	0	0	0	0	0
67	-	-	41	小役R	×	0	0	0	0	0
68	-	-	42	小役S	×	0	0	0	0	0
69	-	-	43	小役T	×	0	0	0	0	0
70	-	-	44	小役U	×	0	0	0	0	0
71	-	-	45	小役V	×	0	0	0	0	0
72	-	-	46	小役W	×	0	0	0	0	0
73	-	-	47	小役X	○	61536	61536	61536	61536	61536
1BB合算値				-	-	-	-	-	-	-
RB合算値				-	-	-	-	-	-	-
SB合算値				-	-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値				4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000
小役合算値				61536	61536	61536	61536	61536	61536	61536
非当選				0	0	0	0	0	0	0

※1BB-A, B遊技中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図 1 5 7】

＜第 1 0 実施形態＞
置数表：1BB-C, D作動時RB条件装置未作動時(1BB-C, D一般遊技SRB非内部中) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)						
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
1	1	1BB-A	×	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	×	0	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	×	0	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	×	0	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	×	0	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	×	15389	15369	15349	15329	15309	15289	
22	7	RB-B	×	15389	15369	15349	15329	15309	15289	
23	8	RB-C	×	0	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	×	0	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	×	0	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	×	0	0	0	0	0	0	0
27	-	1	リプレイA	×	0	0	0	0	0	0
28	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	-	7	リプレイG	×	0	0	0	0	0	0
34	-	8	リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	-	9	リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 5 8】

＜第 1 0 実施形態＞
置数表：1BB-C, D作動時RB条件装置未作動時(1BB-C, D一般遊技SRB非内部中) (2)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)						
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
40	-	-	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20	小役B1	○	680	680	680	680	680
47	-	-	21	小役B2	○	680	680	680	680	680
48	-	-	22	小役B3	○	680	680	680	680	680
49	-	-	23	小役B4	○	680	680	680	680	680
50	-	-	24	小役B5	○	680	680	680	680	680
51	-	-	25	小役B6	○	680	680	680	680	680
52	-	-	26	小役C	○	100	110	120	130	140
53	-	-	27	小役D	○	4	4	4	4	4
54	-	-	28	小役E	○	700	700	700	700	700
55	-	-	29	小役F	○	700	700	700	700	700
56	-	-	30	小役G	○	300	300	300	300	300
57	-	-	31	小役H	○	300	300	300	300	300
58	-	-	32	小役I	○	896	896	896	896	896
59	-	-	33	小役J	○	4	4	4	4	4
60	-	-	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108
61	-	-	35	小役L	○	66	68	70	74	82
62	-	-	36	小役M	○	38	38	38	38	38

【図 1 5 9】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：R T 5 (1BB-C, D作動時RB条件装置作動時(1BB-C, D一般遊技SRB内部中)) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	×	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	×	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	×	×	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0
7	3	1BB-C	×	×	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0
13	4	1BB-D	×	×	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0
19	5	1BB-E	×	×	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0
21	6	RB-A	×	×	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	×	×	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	×	×	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	×	×	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	×	×	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	×	×	0	0	0	0	0
27	-	-	1	リプレイA	×	4000	3600	3200	2800
28	-	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0
29	-	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0
30	-	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0
31	-	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0
32	-	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0
33	-	-	7	リプレイG	×	7000	7000	7000	7000
34	-	-	8	リプレイH	×	6600	6600	6600	6600
35	-	-	9	リプレイI	×	1000	1000	1000	1000
36	-	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0
37	-	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0
38	-	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0
39	-	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0

【図 1 6 0】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：R T 5 (1BB-C, D作動時RB条件装置作動時(1BB-C, D一般遊技SRB内部中)) (2)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	-	-	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20	小役B1	○	680	680	680	680
47	-	-	21	小役B2	○	680	680	680	680
48	-	-	22	小役B3	○	680	680	680	680
49	-	-	23	小役B4	○	680	680	680	680
50	-	-	24	小役B5	○	680	680	680	680
51	-	-	25	小役B6	○	680	680	680	680
52	-	-	26	小役C	○	100	110	120	130
53	-	-	27	小役D	○	4	4	4	4
54	-	-	28	小役E	○	700	700	700	700
55	-	-	29	小役F	○	700	700	700	700
56	-	-	30	小役G	○	300	300	300	300
57	-	-	31	小役H	○	300	300	300	300
58	-	-	32	小役I	○	896	896	896	896
59	-	-	33	小役J	○	4	4	4	4
60	-	-	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086
61	-	-	35	小役L	○	66	68	70	74
62	-	-	36	小役M	○	38	38	38	38
63	-	-	37	小役N	○	4	4	4	4
64	-	-	38	小役O	○	4	4	4	4
65	-	-	39	小役P	○	7	7	7	7
66	-	-	40	小役Q	○	7	7	7	7
67	-	-	41	小役R	○	96	96	96	96
68	-	-	42	小役S	○	4	4	4	4
69	-	-	43	小役T	○	4	4	4	4
70	-	-	44	小役U	○	18	18	18	18
71	-	-	45	小役V	○	18	18	18	18
72	-	-	46	小役W	○	4	4	4	4
73	-	-	47	小役X	×	0	0	0	0
1BB合算値				-	-	-	-	-	-
RB合算値				-	-	-	-	-	-
SB合算値				-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値				18600	18200	17800	17400	17000	16600
小役合算値				34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選				12178	12538	12898	13258	13618	13978

※1BB-C, D一般遊技RB-A, B(SRB)内部中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図 1 6 1】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：1BB-E作動時RB条件装置未作動時(1BB-E一般遊技SRB非内部中) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	×	×	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0
4	2	1BB-B	×	×	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0
7	3	1BB-C	×	×	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0
13	4	1BB-D	×	×	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0
19	5	1BB-E	×	×	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0
21	6	RB-A	×	×	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	×	×	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	×	×	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	×	×	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	×	×	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	×	×	0	0	0	0	0
27	-	-	1	リプレイA	×	0	0	0	0
28	-	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0
29	-	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0
30	-	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0
31	-	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0
32	-	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0
33	-	-	7	リプレイG	×	0	0	0	0
34	-	-	8	リプレイH	×	0	0	0	0
35	-	-	9	リプレイI	×	0	0	0	0
36	-	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0
37	-	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0
38	-	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0
39	-	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0

【図 1 6 2】

＜第 1 0 実施形態＞

置数表：1BB-E作動時RB条件装置未作動時(1BB-E一般遊技SRB非内部中) (2)

当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)						
	役物	小役及びリプレイ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
40	-	-	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	-	-	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	-	-	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	-	-	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	-	-	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	-	-	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	-	-	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	-	-	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	-	-	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	-	-	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	-	-	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	-	-	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	-	-	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	-	-	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	-	-	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	-	-	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	-	-	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	-	-	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	-	-	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	-	-	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	-	-	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	-	-	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	-	-	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	-	-	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	-	-	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	-	-	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	-	-	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	-	-	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値					-	-	-	-	-	-	-
RB合算値					30778	30738	30698	30658	30618	30578	
SB合算値					-	-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値					0	0	0	0	0	0	
小役合算値					34758	34798	34838	34878	34918	34958	
非当選					0	0	0	0	0	0	0

【図 1 6 3】

<第10実施形態>

置数表：1BB-E作動時RB条件装置作動時(1BB-E一般遊技SRB内部中) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	-	×	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0
4	2	1BB-B	-	×	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0
7	3	1BB-C	-	×	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0
13	4	1BB-D	-	×	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0
19	5	1BB-E	-	×	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0
21	6	RB-A	-	×	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	-	×	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	-	×	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	-	×	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	-	×	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	-	×	0	0	0	0	0
27	-	-	1	リプレイA	×	0	0	0	0
28	-	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0
29	-	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0
30	-	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0
31	-	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0
32	-	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0
33	-	-	7	リプレイG	×	0	0	0	0
34	-	-	8	リプレイH	×	0	0	0	0
35	-	-	9	リプレイI	×	0	0	0	0
36	-	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0
37	-	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0
38	-	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0
39	-	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0

【図 1 6 4】

<第10実施形態>

置数表：1BB-E作動時RB条件装置作動時(1BB-E一般遊技SRB内部中) (2)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	-	-	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400
41	-	-	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400
42	-	-	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400
43	-	-	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400
44	-	-	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400
45	-	-	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400
46	-	-	20	小役B1	○	680	680	680	680
47	-	-	21	小役B2	○	680	680	680	680
48	-	-	22	小役B3	○	680	680	680	680
49	-	-	23	小役B4	○	680	680	680	680
50	-	-	24	小役B5	○	680	680	680	680
51	-	-	25	小役B6	○	680	680	680	680
52	-	-	26	小役C	○	100	110	120	130
53	-	-	27	小役D	○	4	4	4	4
54	-	-	28	小役E	○	700	700	700	700
55	-	-	29	小役F	○	700	700	700	700
56	-	-	30	小役G	○	300	300	300	300
57	-	-	31	小役H	○	300	300	300	300
58	-	-	32	小役I	○	896	896	896	896
59	-	-	33	小役J	○	4	4	4	4
60	-	-	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086
61	-	-	35	小役L	○	66	68	70	74
62	-	-	36	小役M	○	38	38	38	38
63	-	-	37	小役N	○	4	4	4	4
64	-	-	38	小役O	○	4	4	4	4
65	-	-	39	小役P	○	7	7	7	7
66	-	-	40	小役Q	○	7	7	7	7
67	-	-	41	小役R	○	96	96	96	96
68	-	-	42	小役S	○	4	4	4	4
69	-	-	43	小役T	○	4	4	4	4
70	-	-	44	小役U	○	18	18	18	18
71	-	-	45	小役V	○	18	18	18	18
72	-	-	46	小役W	○	4	4	4	4
73	-	-	47	小役X	×	0	0	0	0
1BB合算値				-	-	-	-	-	-
RB合算値				-	-	-	-	-	-
SB合算値				-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値				0	0	0	0	0	0
小役合算値				34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選				30778	30738	30698	30658	30618	30578

※1BB-E一般遊技RB-C、D(SRB)内部中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図 1 6 5】

<第10実施形態>

置数表：1BB-C-E作動時RB作動時(1BB-C-E遊技中SRB遊技) (1)

当選 番号	条件装置		抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	-	×	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0
4	2	1BB-B	-	×	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0
7	3	1BB-C	-	×	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0
13	4	1BB-D	-	×	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0
19	5	1BB-E	-	×	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0
21	6	RB-A	-	×	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	-	×	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	-	×	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	-	×	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	-	×	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	-	×	0	0	0	0	0
27	-	-	1	リプレイA	×	0	0	0	0
28	-	-	2	リプレイB	×	0	0	0	0
29	-	-	3	リプレイC	×	0	0	0	0
30	-	-	4	リプレイD	×	0	0	0	0
31	-	-	5	リプレイE	×	0	0	0	0
32	-	-	6	リプレイF	×	0	0	0	0
33	-	-	7	リプレイG	×	0	0	0	0
34	-	-	8	リプレイH	×	0	0	0	0
35	-	-	9	リプレイI	×	0	0	0	0
36	-	-	10	リプレイJ	×	0	0	0	0
37	-	-	11	リプレイK	×	0	0	0	0
38	-	-	12	リプレイL	×	0	0	0	0
39	-	-	13	リプレイM	×	0	0	0	0

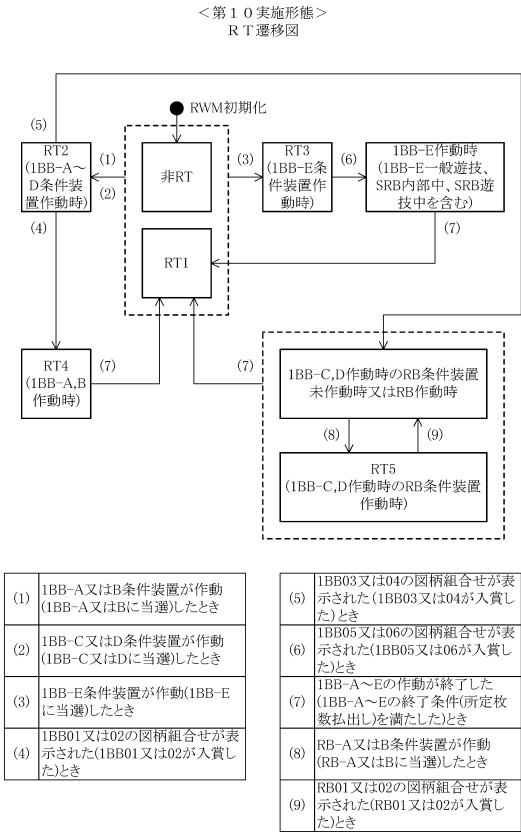
【図 1 6 6】

<第10実施形態>

置数表：1BB-C-E作動時RB作動時(1BB-C-E遊技中SRB遊技) (2)

当選 番号	条件装置			抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
	役物	小役及びリプレイ	設定1		設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
40	-	-	14	小役A1	×	0	0	0	0	0
41	-	-	15	小役A2	×	0	0	0	0	0
42	-	-	16	小役A3	×	0	0	0	0	0
43	-	-	17	小役A4	×	0	0	0	0	0
44	-	-	18	小役A5	×	0	0	0	0	0
45	-	-	19	小役A6	×	0	0	0	0	0
46	-	-	20	小役B1	×	0	0	0	0	0
47	-	-	21	小役B2	×	0	0	0	0	0
48	-	-	22	小役B3	×	0	0	0	0	0
49	-	-	23	小役B4	×	0	0	0	0	0
50	-	-	24	小役B5	×	0	0	0	0	0
51	-	-	25	小役B6	×	0	0	0	0	0
52	-	-	26	小役C	×	0	0	0	0	0
53	-	-	27	小役D	×	0	0	0	0	0
54	-	-	28	小役E	×	0	0	0	0	0
55	-	-	29	小役F	×	0	0	0	0	0
56	-	-	30	小役G	×	0	0	0	0	0
57	-	-	31	小役H	×	0	0	0	0	0
58	-	-	32	小役I	×	0	0	0	0	0
59	-	-	33	小役J	×	0	0	0	0	0
60	-	-	34	小役K	×	0	0	0	0	0
61	-	-	35	小役L	×	0	0	0	0	0
62	-	-	36	小役M	×	0	0	0	0	0
63	-	-	37	小役N	×	0	0	0	0	0
64	-	-	38	小役O	×	0	0	0	0	0
65	-	-	39	小役P	×	0	0	0	0	0
66	-	-	40	小役Q	×	0	0	0	0	0
67	-	-	41	小役R	×	0	0	0	0	0
68	-	-	42	小役S	×	0	0	0	0	0
69	-	-	43	小役T	×	0	0	0	0	0
70	-	-	44	小役U	×	0	0	0	0	0
71	-	-	45	小役V	×	0	0	0	0	0
72	-	-	46	小役W	○	36958	36998	37038	37078	37158
73	-	-	47	小役X	○	7800	7800	7800	7800	7800
1BB合算値					-	-	-	-	-	-
RB合算値					-	-	-	-	-	-
SB合算値					-	-	-	-	-	-
リプレイ合算値					0	0	0	0	0	0
小役合算値					44758	44798	44838	44878	44918	44958
非当選					20778	20738	20698	20658	20618	20578

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

＜第 1 0 実施形態＞ R T の変動条件			
状態	回数	変動契機	移行先
非RT	∞	開始 RWM初期化	—
		終了 1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき 1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	RT2 RT3
RT1	∞	開始 1BB-A～Eの作動が終了した(1BB-A～Eの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	—
		終了 1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき 1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	RT2 RT3
RT2 (1BB-A～D条件装置作動時)	∞	開始 1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき	—
		終了 1BB01又は02の図柄組合せが表示された(1BB01又は02が入賞した)とき 1BB03又は04の図柄組合せが表示された(1BB03又は04が入賞した)とき	RT4 1BB-C,D作動時のRB条件装置未作動時
RT3 (1BB-E条件装置作動時)	∞	開始 1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	—
		終了 1BB05又は06の図柄組合せが表示された(1BB05又は06が入賞した)とき	1BB-E作動時
RT4 (1BB-A,B作動時)	∞	開始 1BB01又は02の図柄組合せが表示された(1BB01又は02が入賞した)とき	—
		終了 1BB-A,Bの作動が終了した(1BB-A,Bの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1
RT5 (1BB-C,D作動時のRB条件装置作動時)	∞	開始 RB-A,B条件装置が作動(RB-A,Bに当選)したとき 1BB-C,Dの作動が終了した(1BB-C,Dの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	— RT1
		終了 RB01又は02の図柄組合せが表示された(RB01又は02が入賞した)とき	1BB-C,D作動時のRB作動時
1BB-C,D作動時のRB条件装置未作動時又はRB作動時	∞	開始 1BB03又は04の図柄組合せが表示された(1BB03又は04が入賞した)とき RB01又は02の図柄組合せが表示された(RB01又は02が入賞した)とき	—
		終了 1BB-C,Dの作動が終了した(1BB-C,Dの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき RB-A,B条件装置が作動(RB-A,Bに当選)したとき	RT1 RT5
1BB-E作動時	∞	開始 1BB05又は06の図柄組合せが表示された(1BB05又は06が入賞した)とき	—
		終了 1BB-Eの作動が終了した(1BB-Eの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1

【図 1 7 3】

＜第 1 0 実施形態＞

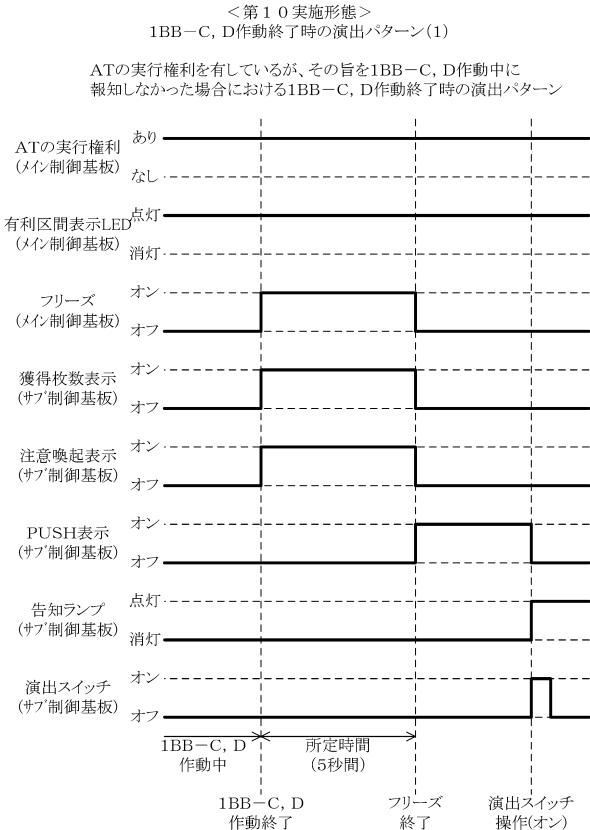
(1) 各遊技状態における出玉率

遊技状態		出玉率	
RT1 (非内部中)	非AT	0.559	
	AT	1.724	
1BB－C、D作動時 (1BB－C,D遊技中)	非AT	RB－A,B条件装置未作動時 (SRB非内部中)	0.514
		RB－A,B条件装置作動時 (SRB内部中)	1.930
		RB－A,B作動時 (SRB遊技中)	0.585
	AT	RB－A,B条件装置未作動時 (SRB非内部中)	1.677
		RB－A,B条件装置作動時 (SRB内部中)	1.930
		RB－A,B作動時 (SRB遊技中)	0.585
1BB－E作動時 (1BB－E遊技中)	非AT	RB－C,D条件装置未作動時 (SRB非内部中)	0.514
		RB－C,D条件装置作動時 (SRB内部中)	0.514
		RB－C,D作動時 (SRB遊技中)	0.585
	AT	RB－C,D条件装置未作動時 (SRB非内部中)	1.677
		RB－C,D条件装置作動時 (SRB内部中)	1.677
		RB－C,D作動時 (SRB遊技中)	0.585

(2) 非 A T 中における各遊技状態の特徴

遊技状態	メダルの払出し 枚数の期待値	AT抽選の 当選確率	役物条件装置 の当選確率	遊技回数 の期待値
1BB－A、B作動時 (1BB－A,B遊技中)	高	高	低	中
1BB－C、D作動時 (1BB－C,D遊技中)	中	低	中	中
1BB－E作動時 (1BB－E遊技中)	低	中	中	多
SB－A、B作動時 (SB－A,B遊技中)	低	低	高	少

【図 1 7 4】



10

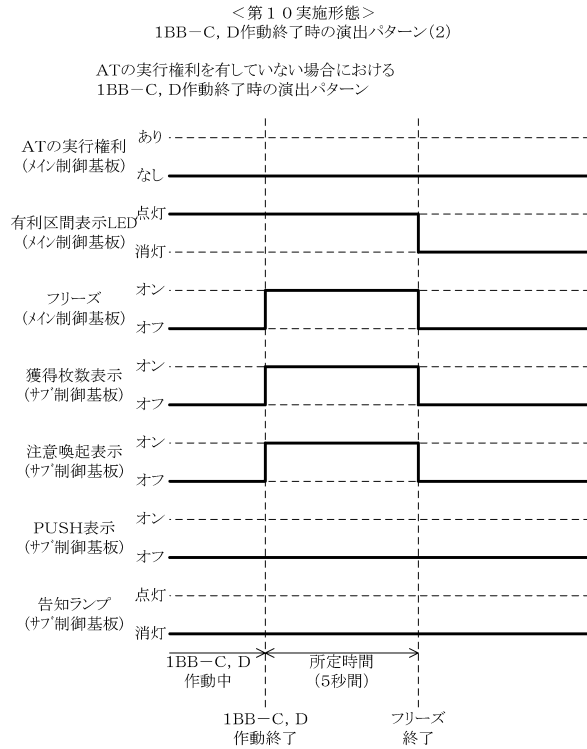
20

30

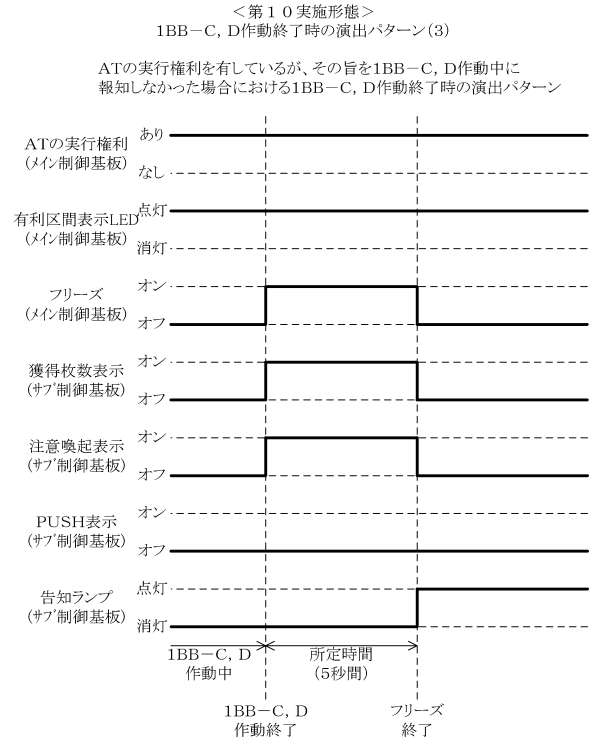
40

50

【図 1 7 5】



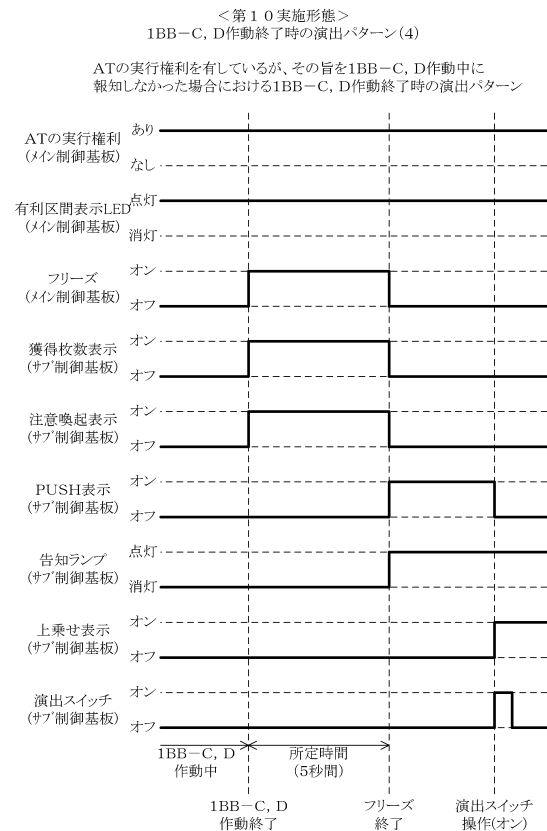
【図 1 7 6】



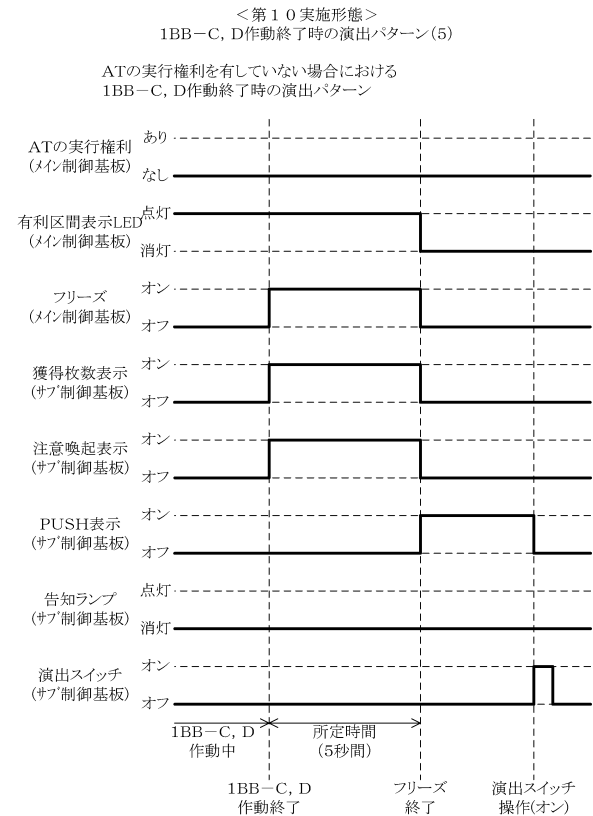
10

20

【図 1 7 7】



【図 1 7 8】

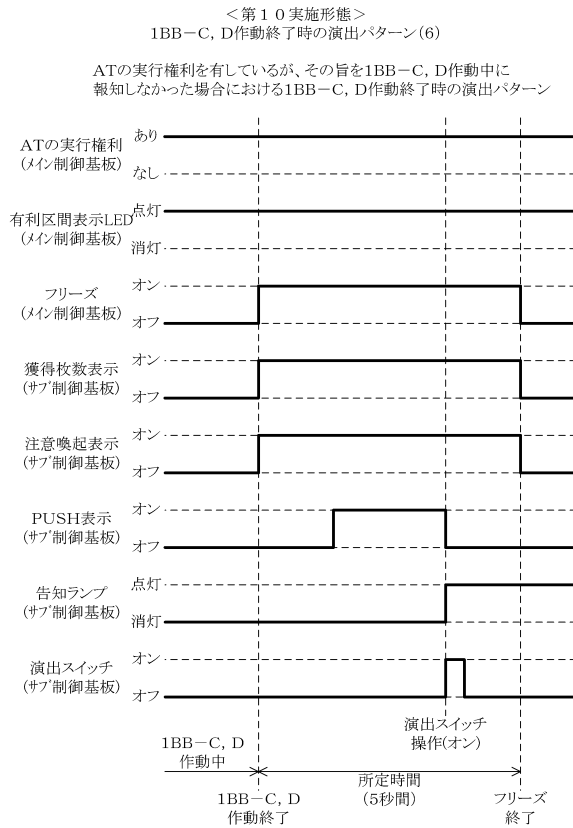


30

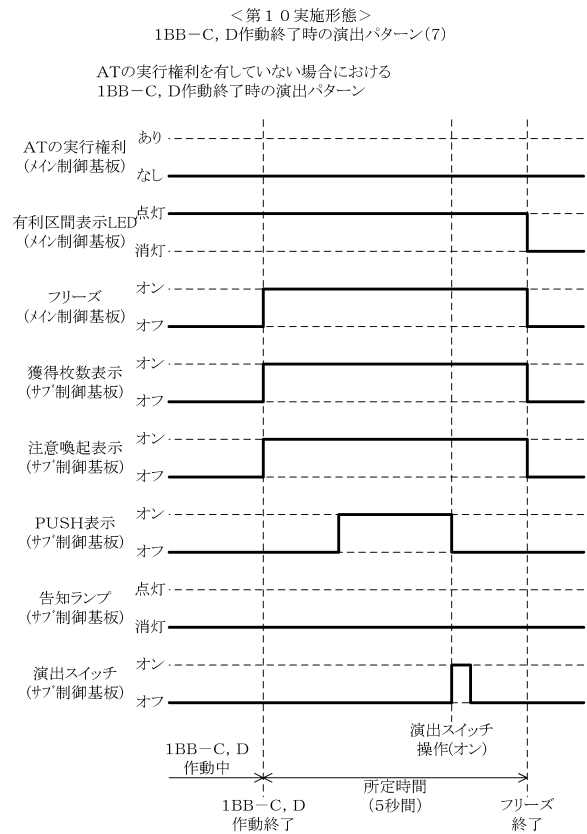
40

50

【図 1 7 9】



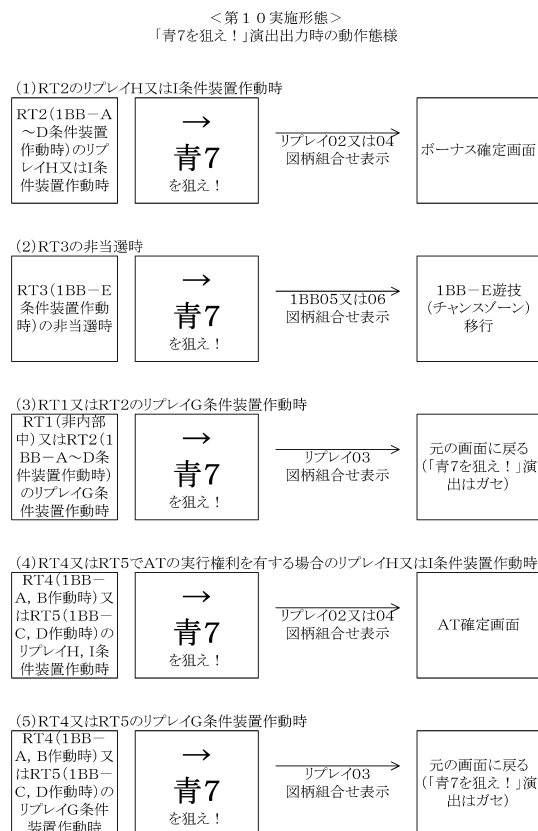
【図 1 8 0】



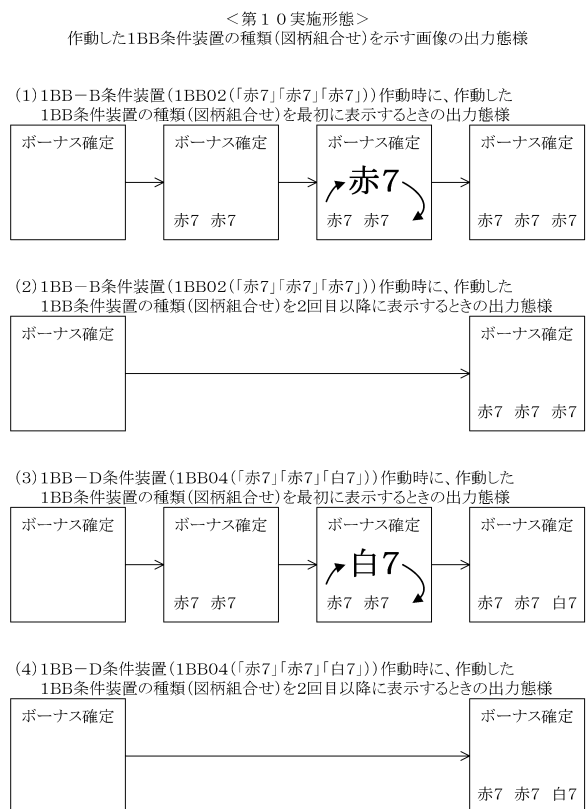
10

20

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】



30

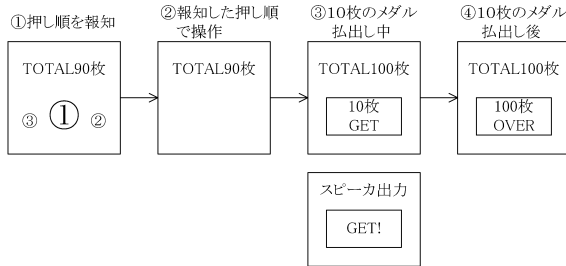
40

50

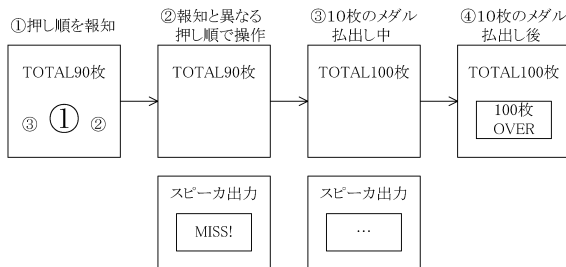
【図 1 8 3】

＜第 1 0 実施形態＞
メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様

(1) RT5中の小役A1～B6条件装置作動時に押し順を報知し、報知した押し順で停止操作が行われたときの払出し枚数の画像表示



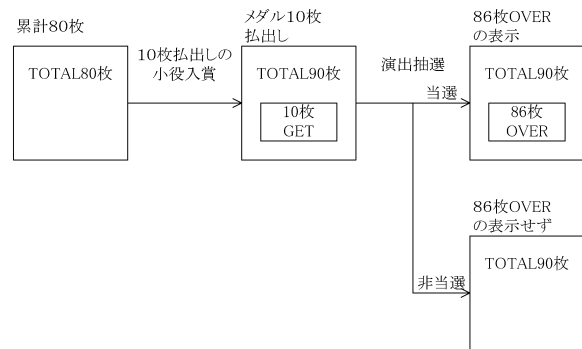
(2) RT5中の小役A1～B6条件装置作動時に押し順を報知し、報知と異なる押し順で停止操作が行われたときの払出し枚数の画像表示



【図 1 8 4】

＜第 1 0 実施形態＞
メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様

(1) RT5中のメダルの払出し枚数の累計が86枚に到達したときの画像表示



(2) 設定値ごとの演出抽選の当選確率

演出抽選の当選確率					
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0%	20%	40%	60%	80%	100%

【図 1 8 5】

＜第 1 0 実施形態＞
フリーズ時の制御

(1) フリーズ時のリールの動作態様、励磁状態、回転速度及びフリーズデータの処理

スタートスイッチ操作	第1態様	第2態様	第3態様	正回転
励磁状態: 1秒間励磁開放	励磁状態: 1秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、2秒間励磁開放	励磁状態: 1秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、4秒間励磁開放	励磁状態: 10秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、0.5秒間励磁開放	励磁状態: 1-2相励磁で常回転
回転速度: 0回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 80回転/秒
フリーズデータの第1部分の処理を実行してフリーズ終了	通常のリール駆動制御			
フリーズデータの第1部分から第2部分までの処理を実行してフリーズ終了				
フリーズデータの第1部分から第3部分までの処理を実行してフリーズ終了				

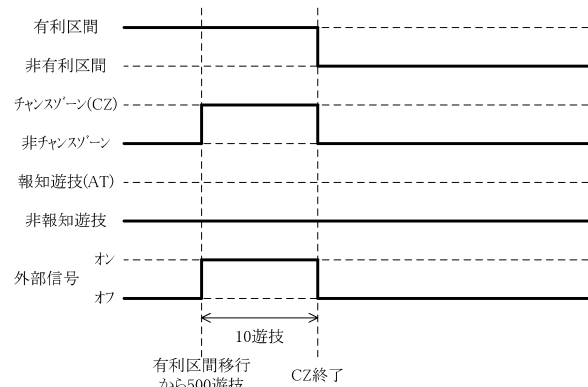
(2) 遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及び動作態様の選択確率

遊技状態	条件装置	実行確率・動作態様の選択確率		
		第1態様	第2態様	第3態様
RT1 (非内部中)	小役A1～B6条件装置 (押し順ヘル)	0%	0%	0%
	小役K～L条件装置 (チェリー)	10%	5%	0%
	1BB-A～1BB-D条件装置 (ビッグボーナス)	30%	20%	1%
	非当選	0%	0%	0%
RT2 (1BB-A～D条件装置作動)	小役A1～B6条件装置 (押し順ヘル)	5%	3%	0%
	小役K～L条件装置 (チェリー)	20%	10%	0%
	1BB-A～1BB-D条件装置 (ビッグボーナス)	0%	0%	0%
	非当選	20%	30%	0%

【図 1 8 6】

＜第 1 0 実施形態＞
チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン (1)

有利区間移行から500遊技でチャンスゾーンに移行し、
チャンスゾーンでAT抽選に当選しなかった場合の外部信号の出力パターン



10

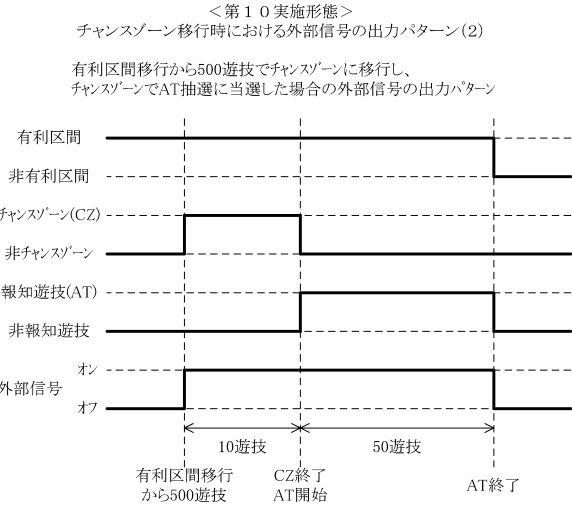
20

30

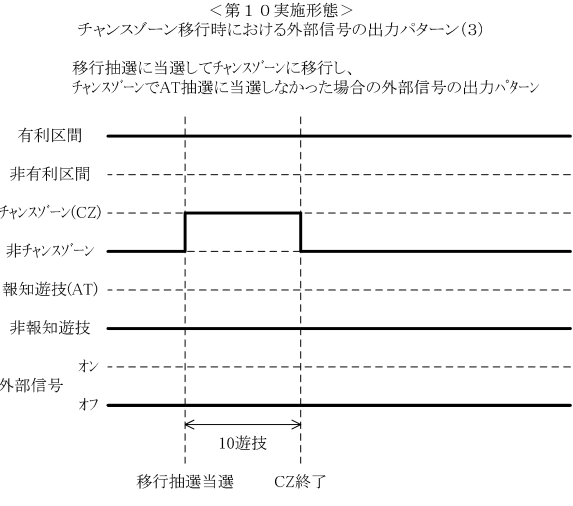
40

50

【図 1 8 7】



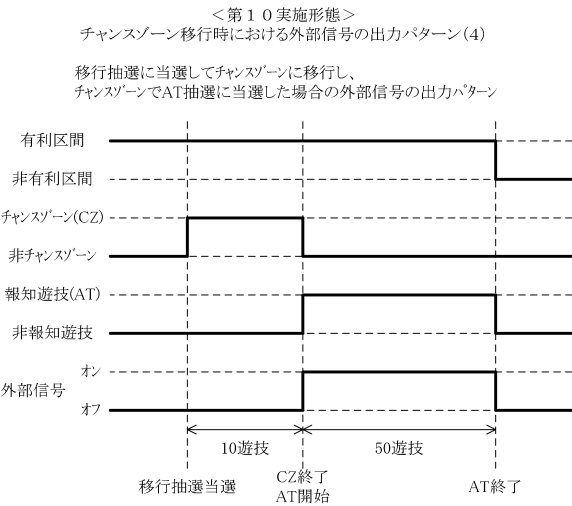
【図 1 8 8】



10

20

【図 1 8 9】



【図 1 9 0】

＜第 1 1 実施形態＞ 毎遊技記録するログ		＜第 1 1 実施形態＞ 毎遊技記録するログ	
項目	内容	項目	内容
イン校数	今回遊技のベット校数	ログ更新タイミング	遊技開始時 (遊技終了時)
アウト校数	今回遊技の払出し校数	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
当選情報 1	今回遊技の演出グループ番号	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
当選情報 2	今回遊技の役物条件装置番号	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
押し順	実際の押し順 (≠押し順指示番号)	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
指示モニータ情報	1: 指示あり 0: 指示なし	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
停止受付位置	0 ~ 1 9	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
サブワコマ数	0 ~ 4	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
役物状態	S B、R B、C Bの作動状態	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
連役状態	1 B B、2 B Bの作動状態	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
連和感検知情報	カクスイが受付コマンドから当選情報受信時 までに一定時間を超えると異常	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
R T番号	親番毎に必要な情報 (CZ遊技状態、ATに属する情報等)	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)
製品固有情報	製品固有情報	遊技開始時 (遊技終了時)	遊技開始時 (遊技終了時)

30

40

50

【図 1 9 1】

<第 1 1 実施形態>
設定変更前の出玉情報 (ログ)

項目	内容	ログ更新タイミング	現機、保存内容の参照対象
イン枚数 (1)	リプレイ作動時は0枚引と 有効したリプレイの総数	遊技開始時 (遊技終了時)	リプレイが受け付けコマンド時の規定数情報と リプレイの 情報で生成
アウト枚数 (1)	リプレイ作動時は0枚引と 有効したリプレイの総数	遊技開始時 (遊技終了時)	払出しコマンドの枚数情報とリプレイの 情報で生成
イン枚数 (2)	リプレイ作動時は3枚引と 有効したリプレイの総数	遊技開始時 (遊技終了時)	リプレイが受け付けコマンド時の規定数情報と リプレイの 情報で生成
アウト枚数 (2)	リプレイ作動時は3枚引と 有効したリプレイの総数	遊技開始時 (遊技終了時)	払出しコマンドの枚数情報とリプレイの 情報で生成
RB作動時7枚枚数	RB作動時の7枚枚数の総数	払出し開始時	払出しコマンドの枚数情報と7枚の作動状態情報で 生成
役物作動時7枚枚数	SB、RB、CB作動時の7枚枚数の 総数	払出し開始時	払出しコマンドの枚数情報と7枚の作動状態情報で 生成
SB作動時遊技数	SB作動時の遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報
車RB作動時遊技数	車RB作動時の遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報
RB作動時の一般遊技数	RB作動時の一般遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報
RB作動時のRB作動遊技数	RB作動時のRB作動遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報
RB作動時のCB作動遊技数	RB作動時のCB作動遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報
その他役物作動遊技数	その他役物作動遊技数	メイン作動状態情報受信時	メイン作動状態情報とメインの作動状態情報

【図 1 9 2】

<第 1 1 実施形態>
(a) 設定に関する情報 (ログ)

項目	内容	ログ更新タイミング	現機、保存内容の参照対象
設定変更時遊技数	設定変更後、次に設定変更される までの総遊技数	設定変更終了コマンド受信時	保存している現在の総遊技数
変更前設定値		設定変更終了コマンド受信時	変更前の設定値情報
変更後設定値		設定変更終了コマンド受信時	変更後の設定値情報 (ヒットコマンド時は設定値「+10」の値を保存)

(b) 電源断に関する情報 (ログ)

項目	内容	ログ更新タイミング	現機、保存内容の参照対象
電源断時遊技数	電源切後、電源再接続されるまでの 総遊技数	電源断検出処理時	保存している現在の総遊技数
電源断時間		電源断検出処理時	7枚処理で「+1」している7枚数情報

【図 1 9 3】

<第 1 1 実施形態>
(a) デバイスに関する情報 (ログ)

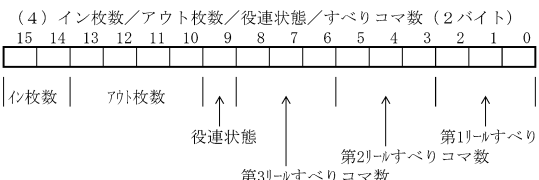
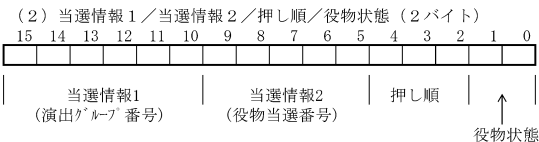
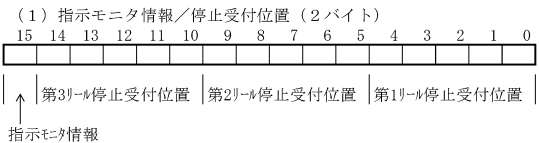
項目	内容	ログ更新タイミング	現機、保存内容の参照対象
電源投入時間 (分)	電源投入時の時間	電源投入時	電源投入時の時間
総遊技回数	遊技回数の累積値	当選情報受信時	当選情報受信回数
リプレイ回数	リプレイの総数	リプレイ投入コマンド受信時	リプレイ投入コマンド受信回数
リプレイ回数 (16ms 毎)	払出し中又は精算中にリプレイ (16ms 毎) 処理回数を有効にして分単位に変換 (非有効時も有効)	リプレイ投入コマンド受信時	払出し中及び精算中にリプレイを立て、リプレイが有効 状態であるときの7枚枚数の処理回数
リプレイ回数 (16ms 毎)	払出し中又は精算中にリプレイ (16ms 毎) 処理回数を有効にして分単位に変換 (非有効時も有効)	リプレイ投入コマンド受信時	払出し中及び精算中にリプレイを立て、リプレイが有効 状態であるときの7枚枚数の処理回数
設定入力コマンド	設定入力コマンド	設定入力コマンド受信時	設定入力コマンド受信回数
設定入力コマンド	設定入力コマンド	設定入力コマンド受信時	設定入力コマンド受信回数
リプレイ回数 (16ms 毎)	リプレイの総数	リプレイ投入コマンド受信時	リプレイ投入コマンド受信回数
リプレイ回数 (16ms 毎)	リプレイの総数	リプレイ投入コマンド受信時	リプレイ投入コマンド受信回数

(b) イベント情報 (ログ)

項目	内容	ログ更新タイミング	現機、保存内容の参照対象
電源投入時の日時	電源投入時の年/月/日/時/分/秒	電源投入時	電源投入時の日時
電源投入時の日時	電源投入時の年/月/日/時/分/秒	電源投入時	電源投入時の日時
設定変更時の日時	設定変更時の年/月/日/時/分/秒	設定変更終了コマンド受信時	設定変更時の日時
設定変更時の日時	設定変更時の年/月/日/時/分/秒	設定変更終了コマンド受信時	設定変更時の日時
リプレイ回数 (16ms 毎)	リプレイの総数	リプレイ投入コマンド受信時	リプレイ投入コマンド受信回数
リプレイ回数 (16ms 毎)	リプレイの総数	リプレイ投入コマンド受信時	リプレイ投入コマンド受信回数

【図 1 9 4】

<第 1 1 実施形態>
毎遊技記憶するログの格納ビット振分け (3 リールの場合)



10

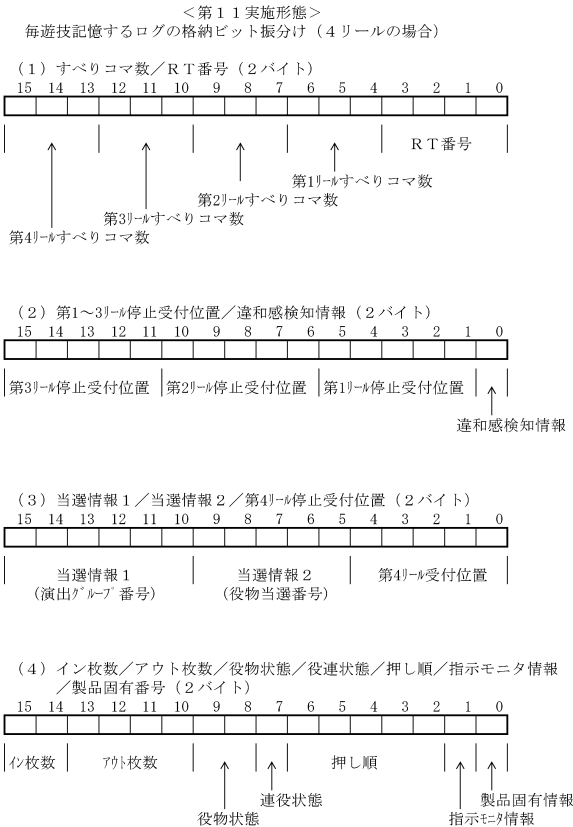
20

30

40

50

【図 195】



【図 196】

＜第 1 1 実施形態＞
(a) 設定変更間の出玉情報、及び設定に関する情報の記憶態様例
・合計 256 回の設定変更まで記憶
・1 つの設定値で 17500 遊技数まで記憶可能

No.	変更前設定値	変更後設定値	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
001	0	1													
002	1	4													
003	4	6													
004															
255															
256															

a) 遊技回数
b) イン枚数
c) アウト枚数
d) R B 作動時アウト枚数
e) 役物作動時アウト枚数
f) S B 作動時遊技数
g) 単 R B 作動時遊技数
h) 単 C B 作動時遊技数
i) B B 作動時の一般遊技数
j) B B 作動時の R B 作動遊技数
k) M B 作動時の一般遊技数
l) M B 作動時の C B 作動遊技数
m) その他役物作動遊技数

(b) 電源断に関する情報の記憶態様例

電源断回数	電源断時遊技数	電源断時時間間隔
0	N 1	F 1
1	N 2	F 2
2	N 3	F 3

【図 197】

＜第 1 1 実施形態＞
サブ制御基板 80 の RWM 83 の保存内容とクリア条件

クリア条件	RWM に保存している項目	詳細
・クリアしない	コールドスタートの要因となるカウント値 システムチェック用のカウント値 マスター音量値 ユーザーボリューム設定レベル デバイスカウント	WDT のタイムアップ、チェックサム異常、復帰アドレス異常、内蔵 RAM 展開エラー等 VDP に関する異常回数、電源投入回数、ハードランダム数異常回数、ファンエラー回数、通信受信失敗回数等 各デバイスの入力回数や通電時間回数 ・役物はカウントしない ・メインゲーム起動後に常時監視
・初期出荷時にクリア ・スタック保存エリアのチェックサム異常でクリア ・スタックボックインク異常でクリア	毎遊技記憶するログ 設定変更間の出玉情報 設定に関する情報 電源断に関する情報 総遊技回数	
・コールドスタート時クリア ・チェックサム異常でクリア	復帰用スタックボックインク 電源断復帰アドレス 設定値情報 変更前の設定値情報 メインコマンドの受信バッファに関する情報 エラー関連の情報 ユーザーボリューム機能のオン/オフ状態 省電力、多言語モード タッチパネル情報 マイクに関する情報 機種固有の遊技に関する情報 (*1)	
・設定変更でクリア	機種固有の遊技に関する情報 (*2) 設定確認、精算中に関する情報 ラフに関する情報 リールに関する情報	コマンド格納バッファ (リンクバッファ)、読み込みバッファ、書き込みバッファ 押し順、回転中フラグ、停止受付位置、停止位置等 RT、遊技状態、残りゲーム数、クレジット数等
・電源のオン/オフでクリア	メイン状態の情報 機種固有の遊技に関する情報 (*3)	

【図 198】

＜第 1 2 実施形態＞
図柄配列

図柄番号	左リール 31	中リール 31	右リール 31
0.	リプレイ	ベル	リプレイ
19.	ベル	リプレイ	スイカ
18.	青 7	シンボル	青 7
17.	ブランク	スイカ	ベル
16.	小 BAR	ブランク	小 BAR
15.	リプレイ	ベル	リプレイ
14.	ベル	リプレイ	ブランク
13.	シンボル	青 7	シンボル
12.	ブランク	マーク	ベル
11.	小 BAR	赤 7	小 BAR
10.	リプレイ	ベル	リプレイ
9.	ベル	リプレイ	ブランク
8.	赤 7	小 BAR	赤 7
7.	スイカ	スイカ	ベル
6.	小 BAR	ブランク	小 BAR
5.	リプレイ	ベル	リプレイ
4.	ベル	リプレイ	スイカ
3.	大 BAR	大 BAR	大 BAR
2.	スイカ	スイカ	ベル
1.	小 BAR	ブランク	小 BAR

10

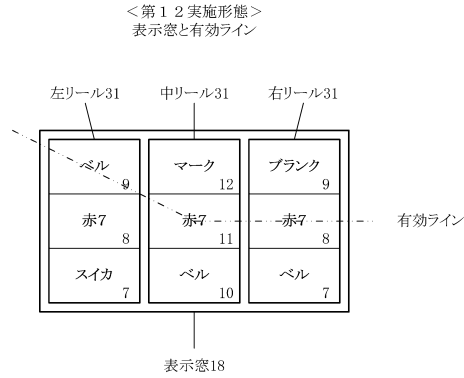
20

30

40

50

【図 1 9 9】



【図 2 0 0】

＜第 1 2 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(1)
3枚:役物未作動時
2枚:CB作動時

役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
1	小BAR	リプレイ	青7	MB01	MB	—
2	小BAR	リプレイ	赤7	MB01	MB	—
3	小BAR	リプレイ	大BAR	MB01	MB	—
4	小BAR	リプレイ	シンボル	MB01	MB	—
5	小BAR	青7	小BAR	MB02	MB	—
6	小BAR	大BAR	小BAR	MB02	MB	—
7	小BAR	小BAR	小BAR	MB02	MB	—
8	小BAR	シンボル	小BAR	MB02	MB	—
9	青7	リプレイ	小BAR	MB03	MB	—
10	赤7	リプレイ	小BAR	MB03	MB	—
11	大BAR	リプレイ	小BAR	MB03	MB	—
12	シンボル	リプレイ	小BAR	MB03	MB	—
13	リプレイ	青7	スイカ	リプレイ01	再遊技	—
14	リプレイ	青7	ブラン	リプレイ01	再遊技	—
15	リプレイ	大BAR	スイカ	リプレイ01	再遊技	—
16	リプレイ	大BAR	ブラン	リプレイ01	再遊技	—
17	リプレイ	小BAR	スイカ	リプレイ01	再遊技	—
18	リプレイ	小BAR	ブラン	リプレイ01	再遊技	—
19	リプレイ	シンボル	スイカ	リプレイ01	再遊技	—
20	リプレイ	シンボル	ブラン	リプレイ01	再遊技	—
21	リプレイ	リプレイ	小BAR	リプレイ02	再遊技	—
22	小BAR	リプレイ	リプレイ	リプレイ03	再遊技	—
23	スイカ	青7	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
24	スイカ	大BAR	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
25	スイカ	小BAR	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
26	スイカ	シンボル	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
27	ブラン	青7	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
28	ブラン	大BAR	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
29	ブラン	小BAR	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
30	ブラン	シンボル	小BAR	リプレイ04	再遊技	—
31	スイカ	青7	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
32	スイカ	大BAR	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
33	スイカ	小BAR	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
34	スイカ	シンボル	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
35	ブラン	青7	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
36	ブラン	大BAR	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
37	ブラン	小BAR	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
38	ブラン	シンボル	大BAR	リプレイ04	再遊技	—
39	ベル	青7	小BAR	リプレイ05	再遊技	—
40	ベル	大BAR	小BAR	リプレイ05	再遊技	—
41	ベル	小BAR	小BAR	リプレイ05	再遊技	—
42	ベル	シンボル	小BAR	リプレイ05	再遊技	—

【図 2 0 1】

＜第 1 2 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(2)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
43	大BAR	赤7	リプレイ	リプレイ06	再遊技	—
44	大BAR	スイカ	リプレイ	リプレイ06	再遊技	—
45	大BAR	ブラン	リプレイ	リプレイ06	再遊技	—
46	小BAR	スイカ	ベル	リプレイ07	再遊技	—
47	大BAR	スイカ	ベル	リプレイ07	再遊技	—
48	リプレイ	ベル	リプレイ	リプレイ08	再遊技	—
49	小BAR	ベル	ベル	リプレイ09	再遊技	—
50	ベル	ベル	ベル	リプレイ09	再遊技	—
51	ベル	スイカ	スイカ	リプレイ10	再遊技	—
52	ベル	スイカ	ブラン	リプレイ10	再遊技	—
53	青7	赤7	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
54	青7	スイカ	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
55	青7	ブラン	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
56	赤7	赤7	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
57	赤7	スイカ	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
58	赤7	ブラン	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
59	大BAR	赤7	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
60	大BAR	スイカ	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
61	大BAR	ブラン	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
62	シンボル	赤7	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
63	シンボル	スイカ	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
64	シンボル	ブラン	小BAR	リプレイ11	再遊技	—
65	ベル	マーク	青7	リプレイ12	再遊技	—
66	ベル	マーク	赤7	リプレイ12	再遊技	—
67	ベル	マーク	大BAR	リプレイ12	再遊技	—
68	ベル	マーク	シンボル	リプレイ12	再遊技	—
69	ベル	大BAR	青7	リプレイ12	再遊技	—
70	ベル	大BAR	赤7	リプレイ12	再遊技	—
71	ベル	大BAR	大BAR	リプレイ12	再遊技	—
72	ベル	大BAR	シンボル	リプレイ12	再遊技	—
73	ベル	スイカ	青7	リプレイ12	再遊技	—
74	ベル	スイカ	赤7	リプレイ12	再遊技	—
75	ベル	スイカ	大BAR	リプレイ12	再遊技	—
76	ベル	スイカ	シンボル	リプレイ12	再遊技	—
77	大BAR	青7	スイカ	リプレイ13	再遊技	—
78	大BAR	青7	ブラン	リプレイ13	再遊技	—
79	大BAR	大BAR	スイカ	リプレイ13	再遊技	—
80	大BAR	大BAR	ブラン	リプレイ13	再遊技	—
81	大BAR	小BAR	スイカ	リプレイ13	再遊技	—
82	大BAR	小BAR	ブラン	リプレイ13	再遊技	—
83	大BAR	シンボル	スイカ	リプレイ13	再遊技	—
84	大BAR	シンボル	ブラン	リプレイ13	再遊技	—
85	大BAR	マーク	スイカ	リプレイ13	再遊技	—
86	大BAR	マーク	ブラン	リプレイ13	再遊技	—

【図 2 0 2】

＜第 1 2 実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(3)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
87	スイカ	マーク	小BAR	リプレイ14	再遊技	—
88	ブラン	マーク	小BAR	リプレイ14	再遊技	—
89	ベル	赤7	スイカ	小役01	1	1
90	ベル	赤7	ブラン	小役01	1	1
91	ベル	ブラン	スイカ	小役02	1	1
92	ベル	ブラン	ブラン	小役02	1	1
93	青7	ベル	小BAR	小役03	2	2
94	赤7	ベル	小BAR	小役04	2	2
95	大BAR	ベル	小BAR	小役05	2	2
96	シンボル	ベル	小BAR	小役06	1	1
97	リプレイ	ベル	スイカ	小役07	1	1
98	リプレイ	ベル	ブラン	小役07	1	1
99	スイカ	赤7	小BAR	小役08	1	1
100	スイカ	ブラン	小BAR	小役08	1	1
101	ブラン	赤7	小BAR	小役08	1	1
102	ブラン	ブラン	小BAR	小役08	1	1
103	小BAR	赤7	スイカ	小役09	1	1
104	小BAR	赤7	ブラン	小役09	1	1
105	小BAR	ブラン	スイカ	小役09	1	1
106	小BAR	ブラン	ブラン	小役09	1	1
107	ベル	ベル	スイカ	小役10	1	1
108	ベル	ベル	ブラン	小役10	1	1
109	スイカ	赤7	ベル	小役11	1	1
110	スイカ	ブラン	ベル	小役11	1	1
111	ブラン	赤7	ベル	小役11	1	1
112	ブラン	ブラン	ベル	小役11	1	1
113	青7	ベル	青7	小役12	1	1
114	青7	ベル	赤7	小役12	1	1
115	青7	ベル	シンボル	小役13	1	1
116	赤7	ベル	青7	小役14	1	1
117	赤7	ベル	赤7	小役14	1	1
118	赤7	ベル	シンボル	小役15	1	1
119	大BAR	ベル	青7	小役16	1	1
120	大BAR	ベル	赤7	小役16	1	1
121	シンボル	ベル	青7	小役17	1	1
122	シンボル	ベル	赤7	小役17	1	1
123	スイカ	青7	リプレイ	小役18	1	1
124	ブラン	青7	リプレイ	小役19	1	1
125	青7	青7	リプレイ	小役19	1	1
126	スイカ	大BAR	リプレイ	小役20	1	1
127	ブラン	大BAR	リプレイ	小役20	1	1
128	青7	大BAR	リプレイ	小役20	1	1

10

20

30

40

50

【図 2 0 3】

<第 1 2 実施形態> 役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (4)						
役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
129	スイカ	小BAR	リプレイ	小役21	1	1
130	ブランク	小BAR	リプレイ	小役21	1	1
131	青7	小BAR	リプレイ	小役21	1	1
132	スイカ	シンボル	リプレイ	小役22	1	1
133	ブランク	シンボル	リプレイ	小役22	1	1
134	青7	シンボル	リプレイ	小役22	1	1
135	赤7	小BAR	リプレイ	小役23	1	1
136	大BAR	小BAR	リプレイ	小役23	1	1
137	シンボル	小BAR	リプレイ	小役23	1	1
138	赤7	シンボル	リプレイ	小役24	1	1
139	大BAR	シンボル	リプレイ	小役24	1	1
140	シンボル	シンボル	リプレイ	小役24	1	1
141	リプレイ	青7	青7	小役25	1	1
142	リプレイ	大BAR	青7	小役25	1	1
143	リプレイ	小BAR	青7	小役25	1	1
144	リプレイ	シンボル	青7	小役25	1	1
145	リプレイ	青7	赤7	小役26	1	1
146	リプレイ	大BAR	赤7	小役26	1	1
147	リプレイ	小BAR	赤7	小役26	1	1
148	リプレイ	シンボル	赤7	小役26	1	1
149	リプレイ	青7	大BAR	小役27	1	1
150	リプレイ	大BAR	大BAR	小役27	1	1
151	リプレイ	小BAR	大BAR	小役27	1	1
152	リプレイ	シンボル	大BAR	小役27	1	1
153	リプレイ	青7	シンボル	小役28	1	1
154	リプレイ	大BAR	シンボル	小役28	1	1
155	リプレイ	小BAR	シンボル	小役28	1	1
156	リプレイ	シンボル	シンボル	小役28	1	1
157	小BAR	ベル	青7	小役29	1	1
158	小BAR	ベル	赤7	小役29	1	1
159	小BAR	ベル	大BAR	小役29	1	1
160	小BAR	ベル	シンボル	小役29	1	1
161	小BAR	赤7	青7	小役29	1	1
162	小BAR	赤7	赤7	小役29	1	1
163	小BAR	赤7	大BAR	小役29	1	1
164	小BAR	赤7	シンボル	小役29	1	1
165	小BAR	ブランク	青7	小役29	1	1
166	小BAR	ブランク	赤7	小役29	1	1
167	小BAR	ブランク	大BAR	小役29	1	1
168	小BAR	ブランク	シンボル	小役29	1	1

【図 2 0 4】

<第 1 2 実施形態> 役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (5)						
役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
169	リプレイ	ベル	青7	小役30	1	1
170	リプレイ	ベル	赤7	小役30	1	1
171	リプレイ	ベル	大BAR	小役30	1	1
172	リプレイ	ベル	シンボル	小役30	1	1
173	ベル	ベル	青7	小役30	1	1
174	ベル	ベル	赤7	小役30	1	1
175	ベル	ベル	大BAR	小役30	1	1
176	ベル	ベル	シンボル	小役30	1	1
177	ベル	赤7	青7	小役31	1	1
178	ベル	赤7	赤7	小役31	1	1
179	ベル	赤7	大BAR	小役31	1	1
180	ベル	赤7	シンボル	小役31	1	1
181	ベル	ブランク	青7	小役32	1	1
182	ベル	ブランク	赤7	小役32	1	1
183	ベル	ブランク	大BAR	小役32	1	1
184	ベル	ブランク	シンボル	小役32	1	1
185	小BAR	青7	青7	小役33	1	1
186	大BAR	青7	小BAR	小役34	1	1
187	小BAR	青7	赤7	小役35	1	1
188	大BAR	大BAR	小BAR	小役36	1	1
189	小BAR	大BAR	青7	小役37	1	1
190	シンボル	青7	小BAR	小役38	1	1
191	小BAR	大BAR	赤7	小役39	1	1
192	シンボル	大BAR	小BAR	小役40	1	1
193	小BAR	青7	大BAR	小役41	1	1
194	大BAR	小BAR	小BAR	小役42	1	1
195	小BAR	青7	シンボル	小役43	1	1
196	大BAR	シンボル	小BAR	小役44	1	1
197	小BAR	大BAR	大BAR	小役45	1	1
198	シンボル	小BAR	小BAR	小役46	1	1
199	小BAR	大BAR	シンボル	小役47	1	1
200	シンボル	シンボル	小BAR	小役48	1	1
201	小BAR	小BAR	青7	小役49	1	1
202	大BAR	リプレイ	青7	小役50	1	1
203	小BAR	小BAR	赤7	小役51	1	1
204	大BAR	リプレイ	赤7	小役52	1	1
205	小BAR	シンボル	青7	小役53	1	1
206	シンボル	リプレイ	青7	小役54	1	1
207	小BAR	シンボル	赤7	小役55	1	1
208	シンボル	リプレイ	赤7	小役56	1	1
209	小BAR	小BAR	大BAR	小役57	1	1
210	大BAR	リプレイ	大BAR	小役58	1	1

10

20

【図 2 0 5】

<第 1 2 実施形態> 役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (6)						
役番号	図柄組合せ			名称	規定数	
	左リール	中リール	右リール		3枚	2枚
211	小BAR	小BAR	シンボル	小役59	1	1
212	大BAR	リプレイ	シンボル	小役60	1	1
213	小BAR	シンボル	大BAR	小役61	1	1
214	シンボル	リプレイ	大BAR	小役62	1	1
215	小BAR	シンボル	シンボル	小役63	1	1
216	シンボル	リプレイ	シンボル	小役64	1	1
217	青7	リプレイ	青7	小役65	1	1
218	青7	青7	小BAR	小役66	1	1
219	青7	リプレイ	赤7	小役67	1	1
220	青7	大BAR	小BAR	小役68	1	1
221	赤7	リプレイ	青7	小役69	1	1
222	赤7	青7	小BAR	小役70	1	1
223	赤7	リプレイ	赤7	小役71	1	1
224	赤7	大BAR	小BAR	小役72	1	1
225	青7	リプレイ	大BAR	小役73	1	1
226	青7	小BAR	小BAR	小役74	1	1
227	青7	リプレイ	シンボル	小役75	1	1
228	青7	シンボル	小BAR	小役76	1	1
229	赤7	リプレイ	大BAR	小役77	1	1
230	赤7	小BAR	小BAR	小役78	1	1
231	赤7	リプレイ	シンボル	小役79	1	1
232	赤7	シンボル	小BAR	小役80	1	1
233	スイカ	赤7	リプレイ	小役81	1	1
234	ブランク	青7	スイカ	小役82	1	1
235	ブランク	赤7	スイカ	小役82	1	1
236	ブランク	スイカ	リプレイ	小役83	1	1
237	青7	スイカ	ブランク	小役84	1	1
238	赤7	スイカ	ブランク	小役84	1	1
239	大BAR	スイカ	ブランク	小役84	1	1
240	シンボル	スイカ	ブランク	小役84	1	1
241	青7	スイカ	スイカ	小役85	3	2
242	赤7	スイカ	スイカ	小役85	3	2
243	大BAR	スイカ	スイカ	小役85	3	2
244	シンボル	スイカ	スイカ	小役85	3	2
245	スイカ	スイカ	リプレイ	小役86	3	2
246	小BAR	リプレイ	ベル	小役87	3	2
247	スイカ	ベル	ベル	小役88	3	2
248	ブランク	ベル	ベル	小役88	3	2
249	ベル	ベル	小BAR	小役89	1	2
250	ベル	リプレイ	小BAR	小役90	13	2
251	リプレイ	ベル	ベル	小役91	13	2
252	小BAR	ベル	小BAR	小役92	13	2

【図 2 0 6】

<第 1 2 実施形態> 条件装置 (1)			
役物条件装置 (当選情報を次回遊技に持越し可能)			
番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	MB条件装置	MB01 MB02 MB03	・MB01～MB03図柄組合せ表示でMB作動 ・MB作動中はCB(作動図柄なし)連続作動 ・MB作動中は左リールの最大移動コマ数1コマ ・CB作動は1回の遊技で終了 ・MB作動は13枚を超えるメダル獲得で終了

30

40

50

【図 2 0 7】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (2)			
小役及びリブレイ条件装置 (1) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(表示役等)
0	非当選		
1	リブレイA 条件装置	リブレイ 01～03, 14	①非内部中 押し順1---:リアレイ01 押し順2---:リアレイ02 押し順3---:リアレイ03 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
2	リブレイB 条件装置	リブレイ 01～03	①非内部中 押し順1---:リアレイ02 押し順2---:リアレイ01 押し順3---:リアレイ03 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
3	リブレイC 条件装置	リブレイ 01～07,12～13	①非内部中 押し順不問でリアレイ01 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
4	リブレイD 条件装置	リブレイ 01～03,08～11	①非内部中 押し順不問でリアレイ09 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
5	リブレイE 条件装置	リブレイ 01～07,14	①非内部中 押し順不問でリアレイ04 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
6	リブレイF 条件装置	リブレイ 01～08,14	①非内部中 押し順不問でリアレイ05 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
7	リブレイG 条件装置	リブレイ 01～07	①非内部中 押し順1---:リアレイ06優先、停止不可時はリアレイ02,03 押し順1---以外:リアレイ02,03 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
8	リブレイH 条件装置	リブレイ 01～03,09～11	①非内部中 押し順不問でリアレイ11 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
9	リブレイI 条件装置	リブレイ 01～03,12～13	①非内部中 押し順不問でリアレイ12 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ

【図 2 0 8】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (3)			
小役及びリブレイ条件装置 (2) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
10	小役A1 条件装置 (押し順ベルA 押し順123)	小役 01～04, 12～13, 18～19, 21,90	①非内部中 押し順123:1/1で小役90(13枚) 押し順132:1/1で小役01,02(1枚) 押し順213:1/2で小役03,04(1枚) 押し順231:1/2で小役03,04(1枚) 押し順312:1/2で小役18,19,21(1枚) 押し順321:1/2で小役18,19,21(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
11	小役A2 条件装置 (押し順ベルA 押し順132)	小役 01～02, 05～06, 16,20,22,90	①非内部中 押し順123:1/1で小役01,02(1枚) 押し順132:1/1で小役90(13枚) 押し順213:1/2で小役05,06(1枚) 押し順231:1/2で小役05,06(1枚) 押し順312:1/2で小役20,22(1枚) 押し順321:1/2で小役20,22(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
12	小役A3 条件装置 (押し順ベルA 押し順213)	小役01, 03～06, 18～19, 21,31,91	①非内部中 押し順123:1/4で小役01,31(1枚) 押し順132:1/4で小役01,31(1枚) 押し順213:1/1で小役91(13枚) 押し順231:1/1で小役03,04,05,06(1枚) 押し順312:1/2で小役18,19,21(1枚) 押し順321:1/2で小役18,19,21(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
13	小役A4 条件装置 (押し順ベルA 押し順231)	小役02,07, 20,22,32,92	①非内部中 押し順123:3/4で小役02,32(1枚) 押し順132:3/4で小役02,32(1枚) 押し順213:1/1で小役07(1枚) 押し順231:1/1で小役92(13枚) 押し順312:1/2で小役20,22(1枚) 押し順321:1/2で小役20,22(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ

10

20

【図 2 0 9】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (4)			
小役及びリブレイ条件装置 (3) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
14	小役A5 条件装置 (押し順ベルA 押し順312)	小役 03～04, 08,12, 25～26,90	①非内部中 押し順123:1/2で小役25,26(1枚) 押し順132:1/2で小役25,26(1枚) 押し順213:1/2で小役03,04(1枚) 押し順231:1/2で小役03,04(1枚) 押し順312:1/1で小役90(13枚) 押し順321:1/1で小役08(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
15	小役A6 条件装置 (押し順ベルA 押し順321)	小役 05～06, 08,16, 27～28,90	①非内部中 押し順123:1/2で小役27,28(1枚) 押し順132:1/2で小役27,28(1枚) 押し順213:1/2で小役05,06(1枚) 押し順231:1/2で小役05,06(1枚) 押し順312:1/1で小役08(1枚) 押し順321:1/1で小役90(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
16	小役B1 条件装置 (押し順ベルB 押し順123)	小役 01～04, 12～13, 18～19, 21,33,90	①非内部中 押し順不問で小役90(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/1で小役90(13枚) 押し順132:1/1で小役01,02(1枚) 押し順213:1/2で小役03,04(1枚) 押し順231:1/2で小役03,04(1枚) 押し順312:1/2で小役18,19,21(1枚) 押し順321:1/2で小役18,19,21(1枚)
17	小役B2 条件装置 (押し順ベルB 押し順132)	小役 01～02, 05～06, 16,20,22,33,90	①非内部中 押し順不問で小役90(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/1で小役01,02(1枚) 押し順132:1/1で小役90(13枚) 押し順213:1/2で小役05,06(1枚) 押し順231:1/2で小役05,06(1枚) 押し順312:1/2で小役20,22(1枚) 押し順321:1/2で小役20,22(1枚)

【図 2 1 0】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (5)			
小役及びリブレイ条件装置 (4) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
18	小役B3 条件装置 (押し順ベルB 押し順213)	小役01, 03～06, 18～19, 21,31,33,91	①非内部中 押し順不問で小役91(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/2で小役01,31(1枚) 押し順132:1/2で小役01,31(1枚) 押し順213:1/1で小役91(13枚) 押し順231:1/1で小役03,04,05,06(1枚) 押し順312:1/2で小役18,19,21(1枚) 押し順321:1/2で小役18,19,21(1枚)
19	小役B4 条件装置 (押し順ベルB 押し順231)	小役02, 07,20,22, 32～33,92	①非内部中 押し順不問で小役92(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/2で小役02,32(1枚) 押し順132:1/2で小役02,32(1枚) 押し順213:1/1で小役07(1枚) 押し順231:1/1で小役92(13枚) 押し順312:1/2で小役20,22(1枚) 押し順321:1/2で小役20,22(1枚)
20	小役B5 条件装置 (押し順ベルB 押し順312)	小役 03～04, 08,12, 25～26, 33,90	①非内部中 押し順不問で小役90(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/2で小役25,26(1枚) 押し順132:1/2で小役25,26(1枚) 押し順213:1/2で小役03,04(1枚) 押し順231:1/2で小役03,04(1枚) 押し順312:1/1で小役90(13枚) 押し順321:1/1で小役08(1枚)
21	小役B6 条件装置 (押し順ベルB 押し順321)	小役 05～06, 08,16, 27～28, 33,90	①非内部中 押し順不問で小役90(13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順123:1/2で小役27,28(1枚) 押し順132:1/2で小役27,28(1枚) 押し順213:1/2で小役05,06(1枚) 押し順231:1/2で小役05,06(1枚) 押し順312:1/1で小役08(1枚) 押し順321:1/1で小役90(13枚)

30

40

50

【図 2 1 1】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (6)			
小役及びリブレイ条件装置 (5) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
22	小役C1 条件装置 (押し順3枚A 押し順123)	小役03,09, 12～13, 18～19,87	①非内部中 押し順123:1/1で小役87(3枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/4で小役03(1枚) 押し順231:1/4で小役03(1枚) 押し順312:1/4で小役18,19(1枚) 押し順321:1/4で小役18,19(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
23	小役C2 条件装置 (押し順3枚A 押し順132)	小役04,09, 14～15, 20,87	①非内部中 押し順123:1/1で小役09(1枚) 押し順132:1/1で小役87(3枚) 押し順213:1/4で小役04(1枚) 押し順231:1/4で小役04(1枚) 押し順312:1/4で小役20(1枚) 押し順321:1/4で小役20(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
24	小役C3 条件装置 (押し順3枚A 押し順213)	小役 03～06, 21,23,25,88	①非内部中 押し順123:1/4で小役25(1枚) 押し順132:1/4で小役25(1枚) 押し順213:1/1で小役88(3枚) 押し順231:1/1で小役03,04,05,06(1枚) 押し順312:1/4で小役21(1枚) 押し順321:1/4で小役21(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
25	小役C4 条件装置 (押し順3枚A 押し順231)	小役10,22, 24,26,88	①非内部中 押し順123:1/4で小役26(1枚) 押し順132:1/4で小役26(1枚) 押し順213:1/1で小役10(1枚) 押し順231:1/1で小役88(3枚) 押し順312:1/4で小役22(1枚) 押し順321:1/4で小役22(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ

【図 2 1 2】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (7)			
小役及びリブレイ条件装置 (6) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
26	小役C5 条件装置 (押し順3枚A 押し順312)	小役05,11, 16,27,87	①非内部中 押し順123:1/4で小役27(1枚) 押し順132:1/4で小役27(1枚) 押し順213:1/4で小役05(1枚) 押し順231:1/4で小役05(1枚) 押し順312:1/1で小役87(3枚) 押し順321:1/1で小役11(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
27	小役C6 条件装置 (押し順3枚A 押し順321)	小役06,11, 17,28,87	①非内部中 押し順123:1/4で小役28(1枚) 押し順132:1/4で小役28(1枚) 押し順213:1/4で小役06(1枚) 押し順231:1/4で小役06(1枚) 押し順312:1/1で小役11(1枚) 押し順321:1/1で小役87(3枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
28	小役D1 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 65～66	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役65(1枚) 押し順3ー:1/16で小役66(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役65、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役66、その他MB作動
29	小役D2 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 67～68	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役67(1枚) 押し順3ー:1/16で小役68(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役67、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役68、その他MB作動

10

20

【図 2 1 3】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (8)			
小役及びリブレイ条件装置 (7) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
30	小役D3 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 73～74	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役73(1枚) 押し順3ー:1/16で小役74(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役73、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役74、その他MB作動
31	小役D4 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 75～76	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役75(1枚) 押し順3ー:1/16で小役76(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役75、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役76、その他MB作動
32	小役D5 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 69～70	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役69(1枚) 押し順3ー:1/16で小役70(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役69、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役70、その他MB作動
33	小役D6 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 70～71	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役71(1枚) 押し順3ー:1/16で小役72(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役71、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役72、その他MB作動

【図 2 1 4】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (9)			
小役及びリブレイ条件装置 (8) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
34	小役D7 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 77～78	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役77(1枚) 押し順3ー:1/16で小役78(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役77、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役78、その他MB作動
35	小役D8 条件装置 (回避用1枚 押し順1ー)	小役29, 79～80	①非内部中 押し順1ー:1/1で小役29(1枚) 押し順2ー:1/16で小役79(1枚) 押し順3ー:1/16で小役80(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/1で小役29 押し順2ー:1/16で小役79、その他MB作動 押し順3ー:1/16で小役80、その他MB作動
36	小役D9 条件装置 (回避用1枚 押し順2ー)	小役30, 33～34	①非内部中 押し順1ー:1/16で小役33(1枚) 押し順2ー:1/1で小役30(1枚) 押し順3ー:1/16で小役34(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/16で小役33、その他MB作動 押し順2ー:1/1で小役30 押し順3ー:1/16で小役34、その他MB作動
37	小役D10 条件装置 (回避用1枚 押し順2ー)	小役30, 35～36	①非内部中 押し順1ー:1/16で小役35(1枚) 押し順2ー:1/1で小役30(1枚) 押し順3ー:1/16で小役36(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1ー:1/16で小役35、その他MB作動 押し順2ー:1/1で小役30 押し順3ー:1/16で小役36、その他MB作動

30

40

50

【図 2 1 5】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (10)			
小役及びリブレイ条件装置 (9) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
38	小役D11 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 41～42	①非内部中 押し順1→:1/16で小役41(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役42(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役41、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役42、その他MB作動
39	小役D12 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 43～44	①非内部中 押し順1→:1/16で小役43(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役44(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役43、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役44、その他MB作動
40	小役D13 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 37～38	①非内部中 押し順1→:1/16で小役37(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役38(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役37、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役38、その他MB作動
41	小役D14 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 39～40	①非内部中 押し順1→:1/16で小役39(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役40(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役39、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役40、その他MB作動

【図 2 1 6】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (11)			
小役及びリブレイ条件装置 (10) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
42	小役D15 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 45～46	①非内部中 押し順1→:1/16で小役45(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役46(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役45、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役46、その他MB作動
43	小役D16 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 2→)	小役30, 47～48	①非内部中 押し順1→:1/16で小役47(1枚) 押し順2→:1/1で小役30(1枚) 押し順3→:1/16で小役48(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役47、その他MB作動 押し順2→:1/1で小役30 押し順3→:1/16で小役48、その他MB作動
44	小役D17 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 49～50	①非内部中 押し順1→:1/16で小役49(1枚) 押し順2→:1/16で小役50(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役49、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役50、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
45	小役D18 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 51～52	①非内部中 押し順1→:1/16で小役51(1枚) 押し順2→:1/16で小役52(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役51、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役52、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32

10

20

【図 2 1 7】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (12)			
小役及びリブレイ条件装置 (11) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
46	小役D19 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 57～58	①非内部中 押し順1→:1/16で小役57(1枚) 押し順2→:1/16で小役58(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役57、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役58、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
47	小役D20 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 59～60	①非内部中 押し順1→:1/16で小役59(1枚) 押し順2→:1/16で小役60(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役59、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役60、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
48	小役D21 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 53～54	①非内部中 押し順1→:1/16で小役53(1枚) 押し順2→:1/16で小役54(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役53、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役54、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
49	小役D22 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 55～56	①非内部中 押し順1→:1/16で小役55(1枚) 押し順2→:1/16で小役56(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役55、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役56、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32

【図 2 1 8】

＜第 1 2 実施形態＞ 条件装置 (13)			
小役及びリブレイ条件装置 (12) (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考 (遊技状態ごとの押し順と表示役)
50	小役D23 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 61～62	①非内部中 押し順1→:1/16で小役61(1枚) 押し順2→:1/16で小役62(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役61、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役62、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
51	小役D24 条件装置 (回避用 1 枚 押し順 3→)	小役30～32, 63～64	①非内部中 押し順1→:1/16で小役63(1枚) 押し順2→:1/16で小役64(1枚) 押し順3→:1/1で小役30,31,32(1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 押し順1→:1/16で小役63、その他MB作動 押し順2→:1/16で小役64、その他MB作動 押し順3→:1/1で小役30,31,32
52	小役E 条件装置 (スイカ)	小役18,81～86	①非内部中 押し順1→:小役18,81～83,86 押し順2→:小役18,81～86 押し順3→:小役82,84,85 ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
53	小役F 条件装置 (共通3枚)	小役87～88	①非内部中 押し順及び操作タイミングに応じて小役87,88 (いずれも3枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
54	小役G 条件装置 (制御用 1 枚)	小役 12～24, 29～32,89	①非内部中 押し順に応じて小役12～24、29～32,89(いずれも1枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
55	小役H 条件装置 (共通2枚)	小役90～92	①非内部中 押し順に応じて小役90～92(いずれも13枚) ②MB条件装置作動中(MB内部中) 非内部中と同じ
56	小役ALL(CB) 条件装置 (CB中小役)	小役01～92	CB作動時のみ 押し順及び操作タイミングに応じて小役03～05,85～92(いずれも2枚)

30

40

50

【図 2 1 9】

＜第 1 2 実施形態＞
置数表：非 R T かつ非内部中（1）

当選 番号	条件装置 小役及びリプレイ	役物	抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	リプレイA	-	-	○	○	8946	8946	8946	8946	8946
2	2	リプレイB	-	-	○	○	4	4	4	4	4
3	3	リプレイC	-	-	○	○	4	4	4	4	4
4	4	リプレイD	-	-	○	○	4	4	4	4	4
5	5	リプレイE	-	-	○	○	4	4	4	4	4
6	6	リプレイF	-	-	○	○	4	4	4	4	4
7	7	リプレイG	-	-	○	○	4	4	4	4	4
8	8	リプレイH	-	-	○	○	4	4	4	4	4
9	9	リプレイI	-	-	○	○	4	4	4	4	4
10	10	小役A1	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
11	11	小役A2	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
12	12	小役A3	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
13	13	小役A4	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
14	14	小役A5	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
15	15	小役A6	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
16	16	小役B1	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
17	17	小役B2	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
18	18	小役B3	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
19	19	小役B4	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
20	20	小役B5	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
21	21	小役B6	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
22	22	小役C1	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
23	23	小役C2	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
24	24	小役C3	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
25	25	小役C4	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
26	26	小役C5	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
27	27	小役C6	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
28	28	小役D1	-	-	○	×	240	240	240	240	240
29	28	小役D1	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
30	29	小役D2	-	-	○	×	240	240	240	240	240
31	29	小役D2	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
32	30	小役D3	-	-	○	×	240	240	240	240	240
33	30	小役D3	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
34	31	小役D4	-	-	○	×	240	240	240	240	240
35	31	小役D4	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
36	32	小役D5	-	-	○	×	240	240	240	240	240
37	32	小役D5	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
38	33	小役D6	-	-	○	×	240	240	240	240	240
39	33	小役D6	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
40	34	小役D7	-	-	○	×	240	240	240	240	240
41	34	小役D7	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
42	35	小役D8	-	-	○	×	240	240	240	240	240
43	35	小役D8	1	MB	○	×	85	85	85	85	85

【図 2 2 0】

＜第 1 2 実施形態＞
置数表：非 R T かつ非内部中（2）

当選 番号	条件装置 小役及びリプレイ	役物	抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
44	36	小役D9	-	-	○	×	240	240	240	240	240
45	36	小役D9	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
46	37	小役D10	-	-	○	×	240	240	240	240	240
47	37	小役D10	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
48	38	小役D11	-	-	○	×	240	240	240	240	240
49	38	小役D11	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
50	39	小役D12	-	-	○	×	240	240	240	240	240
51	39	小役D12	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
52	40	小役D13	-	-	○	×	240	240	240	240	240
53	40	小役D13	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
54	41	小役D14	-	-	○	×	240	240	240	240	240
55	41	小役D14	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
56	42	小役D15	-	-	○	×	240	240	240	240	240
57	42	小役D15	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
58	43	小役D16	-	-	○	×	240	240	240	240	240
59	43	小役D16	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
60	44	小役D17	-	-	○	×	240	240	240	240	240
61	44	小役D17	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
62	45	小役D18	-	-	○	×	240	240	240	240	240
63	45	小役D18	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
64	46	小役D19	-	-	○	×	240	240	240	240	240
65	46	小役D19	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
66	47	小役D20	-	-	○	×	240	240	240	240	240
67	47	小役D20	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
68	48	小役D21	-	-	○	×	240	240	240	240	240
69	48	小役D21	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
70	49	小役D22	-	-	○	×	240	240	240	240	240
71	49	小役D22	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
72	50	小役D23	-	-	○	×	240	240	240	240	240
73	50	小役D23	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
74	51	小役D24	-	-	○	×	240	240	240	240	240
75	51	小役D24	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
76	52	小役E	1	MB	○	○	884	884	884	884	884
77	53	小役F	1	MB	○	○	12	24	72	720	864
78	54	小役G	-	-	○	○	6	6	6	6	6
79	55	小役H	-	-	○	○	252	540	360	660	732
MB合算値							32348	32348	32348	32348	32348
リプレイ合算値							8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値							56558	56858	56678	57122	57086
非当選							0	0	0	0	0

※MB条件装置と小役条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数をMB合算値と小役合算値との双方に加算しているため、MB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にはならない。

【図 2 2 1】

＜第 1 2 実施形態＞
置数表：非 R T かつMB内部中（1）

当選 番号	条件装置 小役及びリプレイ	役物	抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	リプレイA	-	-	○	○	8946	8946	8946	8946	8946
2	2	リプレイB	-	-	○	○	4	4	4	4	4
3	3	リプレイC	-	-	○	○	4	4	4	4	4
4	4	リプレイD	-	-	○	○	4	4	4	4	4
5	5	リプレイE	-	-	○	○	4	4	4	4	4
6	6	リプレイF	-	-	○	○	4	4	4	4	4
7	7	リプレイG	-	-	○	○	4	4	4	4	4
8	8	リプレイH	-	-	○	○	4	4	4	4	4
9	9	リプレイI	-	-	○	○	4	4	4	4	4
10	10	小役A1	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
11	11	小役A2	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
12	12	小役A3	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
13	13	小役A4	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
14	14	小役A5	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
15	15	小役A6	-	-	○	○	1696	1698	1698	1722	1726
16	16	小役B1	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
17	17	小役B2	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
18	18	小役B3	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
19	19	小役B4	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
20	20	小役B5	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
21	21	小役B6	-	-	○	○	1336	1336	1336	1336	1336
22	22	小役C1	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
23	23	小役C2	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
24	24	小役C3	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
25	25	小役C4	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
26	26	小役C5	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
27	27	小役C6	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784	4760
28	28	小役D1	-	-	○	×	240	240	240	240	240
29	28	小役D1	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
30	29	小役D2	-	-	○	×	240	240	240	240	240
31	29	小役D2	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
32	30	小役D3	-	-	○	×	240	240	240	240	240
33	30	小役D3	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
34	31	小役D4	-	-	○	×	240	240	240	240	240
35	31	小役D4	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
36	32	小役D5	-	-	○	×	240	240	240	240	240
37	32	小役D5	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
38	33	小役D6	-	-	○	×	240	240	240	240	240
39	33	小役D6	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
40	34	小役D7	-	-	○	×	240	240	240	240	240
41	34	小役D7	1	MB	○	×	85	85	85	85	85
42	35	小役D8	-	-	○	×	240	240	240	240	240
43	35	小役D8	1	MB	○	×	85	85	85	85	85

【図 2 2 2】

＜第 1 2 実施形態＞
置数表：非 R T かつMB内部中（2）

当選 番号	条件装置 小役及びリプレイ	役物	抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6

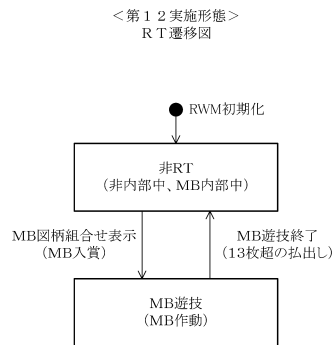
【図 2 2 3】

<第1 2実施形態> 置数表：MB遊技中（1）										
当選 番号	条件装置		抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)					
	小役及びリプレイ	役物			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	リプレイA	—	—	○	○	8946	8946	8946	8946
2	2	リプレイB	—	—	○	○	4	4	4	4
3	3	リプレイC	—	—	○	○	4	4	4	4
4	4	リプレイD	—	—	○	○	4	4	4	4
5	5	リプレイE	—	—	○	○	4	4	4	4
6	6	リプレイF	—	—	○	○	4	4	4	4
7	7	リプレイG	—	—	○	○	4	4	4	4
8	8	リプレイH	—	—	○	○	4	4	4	4
9	9	リプレイI	—	—	○	○	4	4	4	4
10	10	小役A1	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
11	11	小役A2	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
12	12	小役A3	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
13	13	小役A4	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
14	14	小役A5	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
15	15	小役A6	—	—	○	○	1696	1698	1698	1722
16	16	小役B1	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
17	17	小役B2	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
18	18	小役B3	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
19	19	小役B4	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
20	20	小役B5	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
21	21	小役B6	—	—	○	○	1336	1336	1336	1336
22	22	小役C1	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
23	23	小役C2	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
24	24	小役C3	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
25	25	小役C4	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
26	26	小役C5	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
27	27	小役C6	1	MB	○	○	4902	4900	4892	4784
28	28	小役D1	—	—	○	×	240	240	240	240
29	28	小役D1	1	MB	○	×	85	85	85	85
30	29	小役D2	—	—	○	×	240	240	240	240
31	29	小役D2	1	MB	○	×	85	85	85	85
32	30	小役D3	—	—	○	×	240	240	240	240
33	30	小役D3	1	MB	○	×	85	85	85	85
34	31	小役D4	—	—	○	×	240	240	240	240
35	31	小役D4	1	MB	○	×	85	85	85	85
36	32	小役D5	—	—	○	×	240	240	240	240
37	32	小役D5	1	MB	○	×	85	85	85	85
38	33	小役D6	—	—	○	×	240	240	240	240
39	33	小役D6	1	MB	○	×	85	85	85	85
40	34	小役D7	—	—	○	×	240	240	240	240
41	34	小役D7	1	MB	○	×	85	85	85	85
42	35	小役D8	—	—	○	×	240	240	240	240
43	35	小役D8	1	MB	○	×	85	85	85	85

【図 2 2 4】

<第1 2実施形態> 置数表：MB遊技中（2）										
当選 番号	条件装置		抽選	有利 区間	置数(置数/65536=当選確率)					
	小役及びリプレイ	役物			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
44	36	小役D9	—	—	○	×	240	240	240	240
45	36	小役D9	1	MB	○	×	85	85	85	85
46	37	小役D10	—	—	○	×	240	240	240	240
47	37	小役D10	1	MB	○	×	85	85	85	85
48	38	小役D11	—	—	○	×	240	240	240	240
49	38	小役D11	1	MB	○	×	85	85	85	85
50	39	小役D12	—	—	○	×	240	240	240	240
51	39	小役D12	1	MB	○	×	85	85	85	85
52	40	小役D13	—	—	○	×	240	240	240	240
53	40	小役D13	1	MB	○	×	85	85	85	85
54	41	小役D14	—	—	○	×	240	240	240	240
55	41	小役D14	1	MB	○	×	85	85	85	85
56	42	小役D15	—	—	○	×	240	240	240	240
57	42	小役D15	1	MB	○	×	85	85	85	85
58	43	小役D16	—	—	○	×	240	240	240	240
59	43	小役D16	1	MB	○	×	85	85	85	85
60	44	小役D17	—	—	○	×	240	240	240	240
61	44	小役D17	1	MB	○	×	85	85	85	85
62	45	小役D18	—	—	○	×	240	240	240	240
63	45	小役D18	1	MB	○	×	85	85	85	85
64	46	小役D19	—	—	○	×	240	240	240	240
65	46	小役D19	1	MB	○	×	85	85	85	85
66	47	小役D20	—	—	○	×	240	240	240	240
67	47	小役D20	1	MB	○	×	85	85	85	85
68	48	小役D21	—	—	○	×	240	240	240	240
69	48	小役D21	1	MB	○	×	85	85	85	85
70	49	小役D22	—	—	○	×	240	240	240	240
71	49	小役D22	1	MB	○	×	85	85	85	85
72	50	小役D23	—	—	○	×	240	240	240	240
73	50	小役D23	1	MB	○	×	85	85	85	85
74	51	小役D24	—	—	○	×	240	240	240	240
75	51	小役D24	1	MB	○	×	85	85	85	85
76	52	小役E	1	MB	○	○	884	884	884	884
77	53	小役F	1	MB	○	○	12	24	72	864
78	54	小役G	—	—	○	○	6	6	6	6
79	55	小役H	—	—	○	○	252	540	360	600
MB合算値					—	—	—	—	—	—
リプレイ合算値					8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値					56558	56858	56678	57122	57086	57218
非当選					0	0	0	0	0	0

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

<第1 2実施形態> R Tの変動条件			
状態	回数	変動契機	移行先
非RT	∞	開始	RWM初期化
		終了	MB遊技終了(MB作動終了)
		終了	MB図柄組合せ表示(MB入賞)
MB遊技 (MB作動)	∞	開始	MB図柄組合せ表示(MB入賞)
		終了	MB遊技終了(13枚超の払出し)

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 西口 僚太
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 森下 友貴
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 飯塚 立樹
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 清水 翔太
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 菊川 剛
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 梅津 裕和
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 今村 亮介
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
審査官 酒井 保
(56)参考文献 特許第7071666(JP, B2)
特開2006-204626(JP, A)
特開2020-120859(JP, A)
特開2019-187750(JP, A)
特開2008-018073(JP, A)
特開2016-221091(JP, A)
特開2014-213079(JP, A)
特開2016-168384(JP, A)
特開2006-087500(JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02